スーパーファミコン®

SHVC-AWJJ-JPN

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

SUPER Famicom マルチプレイヤー5 対応

遊び方

じっきょう 実況ワールドサッカー2 FIGHTING ELEVEN™ ファイティング イレブン

©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
実況ワールドサッカー2 FIGHTING ELEVEN™
and KONAMI® are trademarks of KONAMI CO.,LTD.

KONAMI®

このたびはコナミの「実況 ワールドサッカー2 FIGHTING ELEVEN」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの説明書をお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この説明書は再発行いたしませんので大切に保管してください。

⚠ 警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

「実況ワールドサッカー 2 FIGHTING ELEVEN」は弊社(コナミ)が独自に開発したオリジナル商品であり著作権、工業所有権、その他の諸権利はコナミ株式会社が所有しております。
「実況ワールドサッカー 2 FIGHTING ELEVEN」is an original game developed by KONAMI CO.,LTD. KONAMI CO.,LTD. reserved all the copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to this game.

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

CONTENTS

実況ワールドサッカー2の特徴

実写取り込みによるリアルな選手の動き！初心者でも楽しくプレイできるシンプルな設定!! TV観戦さながらの臨場感あふれるＲＳシステムを採用!!! よりエキサイティングにパワーアップされた「実況ワールドサッカー2　FIGHTING ELEVEN」をお楽しみください。

RESPONSE SOUND SYSTEM

RESPONSE SOUND SYSTEMとは

波形高率圧縮・高速転送によって、ゲーム中の実況中継を完全に実現させたコナミオリジナルサウンドシステムです。

コントローラの接続方法

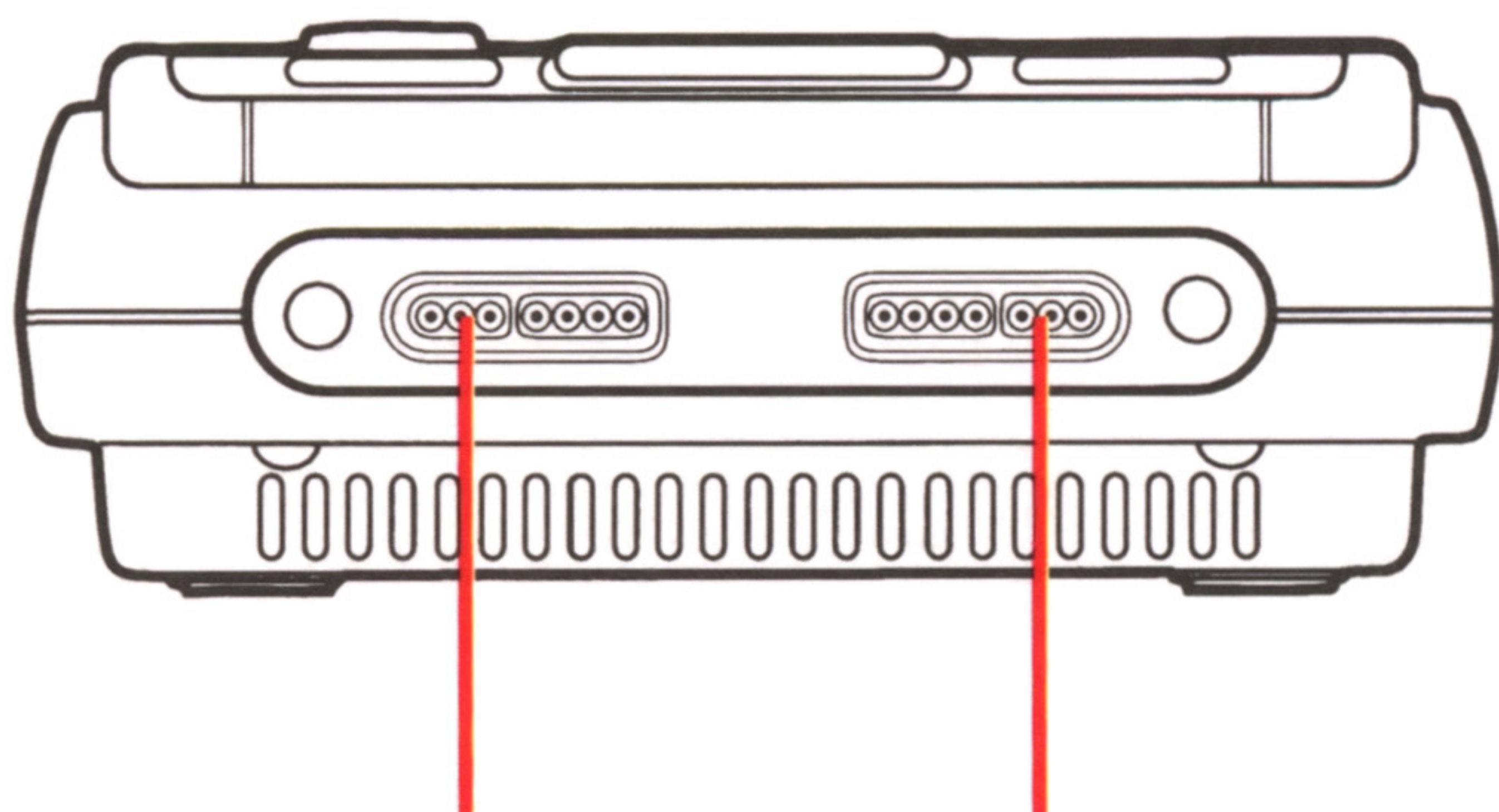
スーパーファミコン本体にコントローラを接続してプレイを楽しみます。本体の電源がOFFになっていることを確認した後、正しい接続方法で使用してください。

▶ 1〜2人で遊ぶときは

1Pコントローラを**コントローラコネクタ1**に2Pコントローラを**コントローラコネクタ2**に接続してください。

▶ 3人以上で遊ぶときはマルチタップを接続してください。

1. 1Pコントローラを**コントローラコネクタ1**に、市販のスーパーファミコン専用マルチタップをコントローラコネクタ2に接続してください。
2. 接続されたマルチタップのコネクタ2〜4の順番に人数分のコントローラを接続してください。

スーパーファミコン本体（前面図）

コントローラコネクタ1　コントローラコネクタ2

◆「実況ワールドサッカー2　FIGHTING ELEVEN」にはマルチタップは付属しておりません。市販のスーパーファミコン専用マルチタップをお買い求めください。

コントローラ早見表 初期設定

攻撃操作(ボールをもっているとき)

Ⓛボタン→作戦

●Ⓛボタンを押すと作戦を実行!!
もう一度押すと作戦を中止。
複数の作戦設定時にはⓁボタン+Ⓐ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓨボタンで実行。

✚ボタン→移動、方向

●プレイヤーの移動
●ボールの方向を決める。
●ボールをカーブさせる
●フリーキック、コーナーキック、ゴールキックの方向を決める。

SELECTボタン

●ボールがコートの外へ出たときエディット画面へ。

STARTボタン

●一時停止
●リプレイのキャンセル。
●試合中、リプレイが見れます。

R ボタン→カーソルチェンジ

- R ボタン＋Ⓐ、Ⓑボタンでスルーパス。

Ⓨボタン→ダッシュ

- ダッシュ中、✚ボタン逆方向で切り返し。
- Ⓨボタン連打でフェイント！
  フェイント中、✚ボタンですばやい方向転換。
- Ⓨ＋Ⓑボタンでワンツーパス！

Ⓧボタン→シュート

Ⓐボタン→ロングパス
→センタリング
→スライディング
→スローイング

- 押している長さにより飛距離が調整できる！（長く押すほどよく飛びます。）
- ✚ボタンを押さずにⒶボタンで高いリフティング。Ⓐボタンを押し続けると連続でリフティング。

Ⓑボタン→パス

- ✚ボタンを押さずにⒷボタンでリフティング。Ⓑボタンを押し続けると連続でリフティング。

コントローラ早見表 初期設定

守備操作（ボールをもっていないとき）

Ⓛボタン→作戦

●Ⓛボタンを押すと作戦を実行!!
もう一度押すと作戦を中止。
複数の作戦設定時にはⓁボタン＋Ⓐ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓨボタンで実行。

✚ボタン→移動、方向

●プレイヤーの移動
●ゴールキックの方向を決める。

SELECTボタン

●ボールがコートの外へ出たときエディット画面へ。

STARTボタン

●一時停止
●リプレイのキャンセル。
●試合中、リプレイが見れます。

Ⓡボタン→カーソルチェンジ

●選手カーソルのチェンジ。
●押しっぱなしで選手カーソルの固定。

Ⓨボタン→ダッシュ

●2回続けてすばやく押すと、すぐにトップスピード。

Ⓧボタン→クリア

Ⓧ+Ⓐボタンでショルダーチャージができます。

Ⓐボタン→スライディング

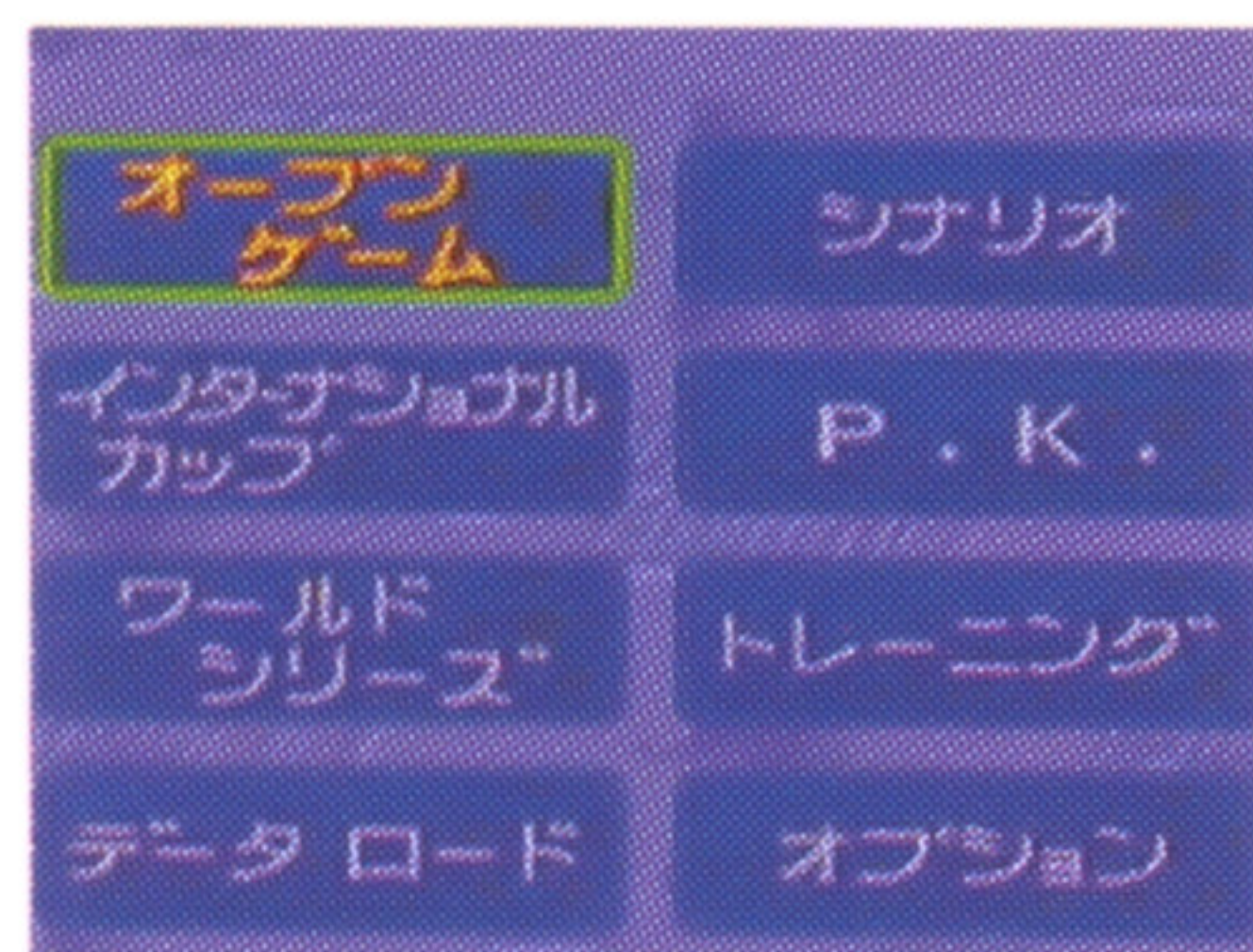
●✚ボタンの方向にスライディング。

Ⓑボタン→チャージ

do
amicom
X
A
Y
B
START

FIGHTING ELEVEN ゲームのはじめかた

1. スーパーファミコンにカセットを正しくセットし、電源スイッチを入れます。**タイトル画面、ゲームデモ**が表示されます。**START**ボタンを押すと、**ゲームモード選択画面**にかわります。

2. **ゲームモード選択画面**で各モードを✚ボタンで選択。Ⓐボタンで決定します。

●ゲームモードの説明●

このゲームには8つのモードがあります。

オープンゲーム（1～4P）

P.10

オープンゲーム、ミニリーグ、ミニトーナメントでサッカーゲームが楽しめます。

オープンゲーム……1試合のみのサッカーゲーム
ミニリーグ…………最大6チームを登録。総当たり戦で優勝を目指します。
ミニトーナメント…最大8チームを登録。勝ち抜き戦で優勝を目指します。

インターナショナルカップ（1～4P）

●プレイするチームを選びます。
●それぞれの対戦表が確認できます。

P.12

地区予選リーグ、予選リーグ、決勝トーナメントを戦い、インターナショナルカップの栄冠を目指します。

地区予選リーグ　…36チームが12ブロックにわかれ、総当たり戦をおこないます。各ブロックの上位2チームが予選リーグに進めます。

予選リーグ…………24チームが6ブロックにわかれ、総当たり戦をおこないます。各ブロックの上位2チームが決勝トーナメントに進めます。

決勝トーナメント…16チームで勝ち抜き戦をおこない、優勝を目指します。

ワールドシリーズ（1～4P） P.12

●プレイするチームを選びます。
●本日の試合表が確認できます。

36チームの総当たり戦でファーストステージ、セカンドステージ（合計70試合）を戦いワールドシリーズの制覇を目指します。

データロード P.40

ミニリーグ、ミニトーナメント、インターナショナルカップ、ワールドシリーズのセーブされた試合ファイルをロードします。

シナリオ（1～4P） P.32

12種類のシナリオのなかから選び、与えられた条件で試合を戦います。その試合に勝つことでクリアになります。

P.K.（1～4P） P.34

P.K.戦がプレイできます。

トレーニング（1P専用） P.36

トレーニングモードで基本的操作を練習します。
チャレンジモードでタイムアタックをします。

オプション P.38

ゲームの設定、難度が設定できます。

ゲーム設定（オープンゲーム・ミニリーグ・ミニトーナメント）

ゲームを始める前にプレイヤー数、チーム、スタジアムの設定を行います。

プレイヤー設定

対戦相手、プレイする人数を設定します。

1. ✚ボタン↑↓←→で選択します。
2. Ⓐボタンで次の設定画面へ、
   Ⓑボタンでゲームモード画面へもどります。

チームセレクト

プレイする国を選びます。

1. (L)、(R)ボタンで地域を選択。(L)、(R)ボタンを押すごとにヨーロッパ1⟷ヨーロッパ2⟷ヨーロッパ3⟷アジア⟷北、中米、アフリカ⟷南アメリカの順に表示されます。
2. ✚ボタン↑↓←→で国を選択します。
3. Ⓐボタンで次の設定画面へ、
   Ⓑボタンで１つ前の設定画面へもどります。

スタジアムセレクト

スタジアム、天候を選びます。(オープンゲームのみ)

1. (L)、(R)、✚ボタンでスタジアムを選択します。✚ボタン↓で天候選択にかわります。
2. ✚ボタン←→で天候を選択します。
3. Ⓐボタンで次の設定画面へ、
   Ⓑボタンで１つ前の設定画面へもどります。

ハンディキャップ

選手の状態、人数、キーパーレベルを設定し、ハンディキャップをつけます。（オープンゲームのみ）

◆プレイヤーの状態を設定します。

1 ✚ボタン⬅➡で状態の選択をします。

不調←←←←←←←好調 ランダム

2 ✚ボタン⬆⬇で次の設定へカーソルが移動します。

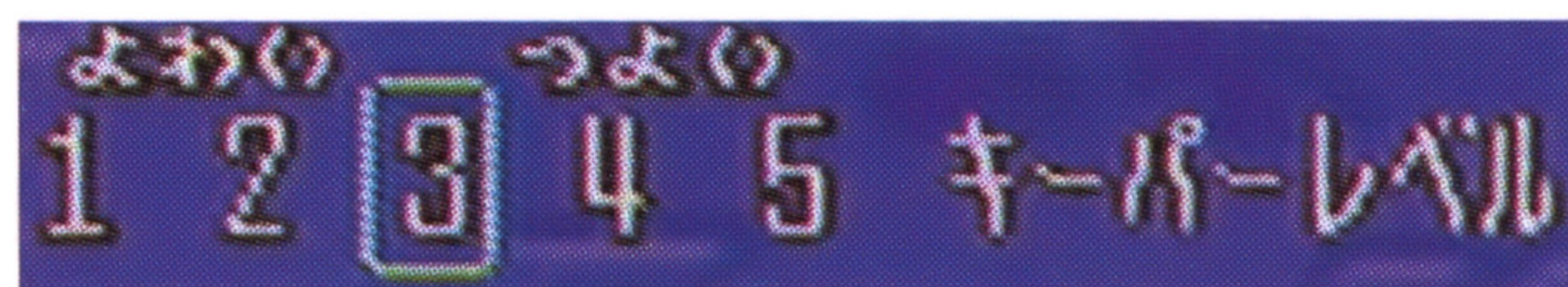
◆プレイヤーの人数を設定します。

1 ✚ボタン⬅➡でプレイヤー人数（11〜7人）を設定。

2 ✚ボタン⬆⬇で次の設定へカーソルが移動します。

◆キーパーのレベルを設定します。

1 ✚ボタン⬅➡でレベルを設定します。

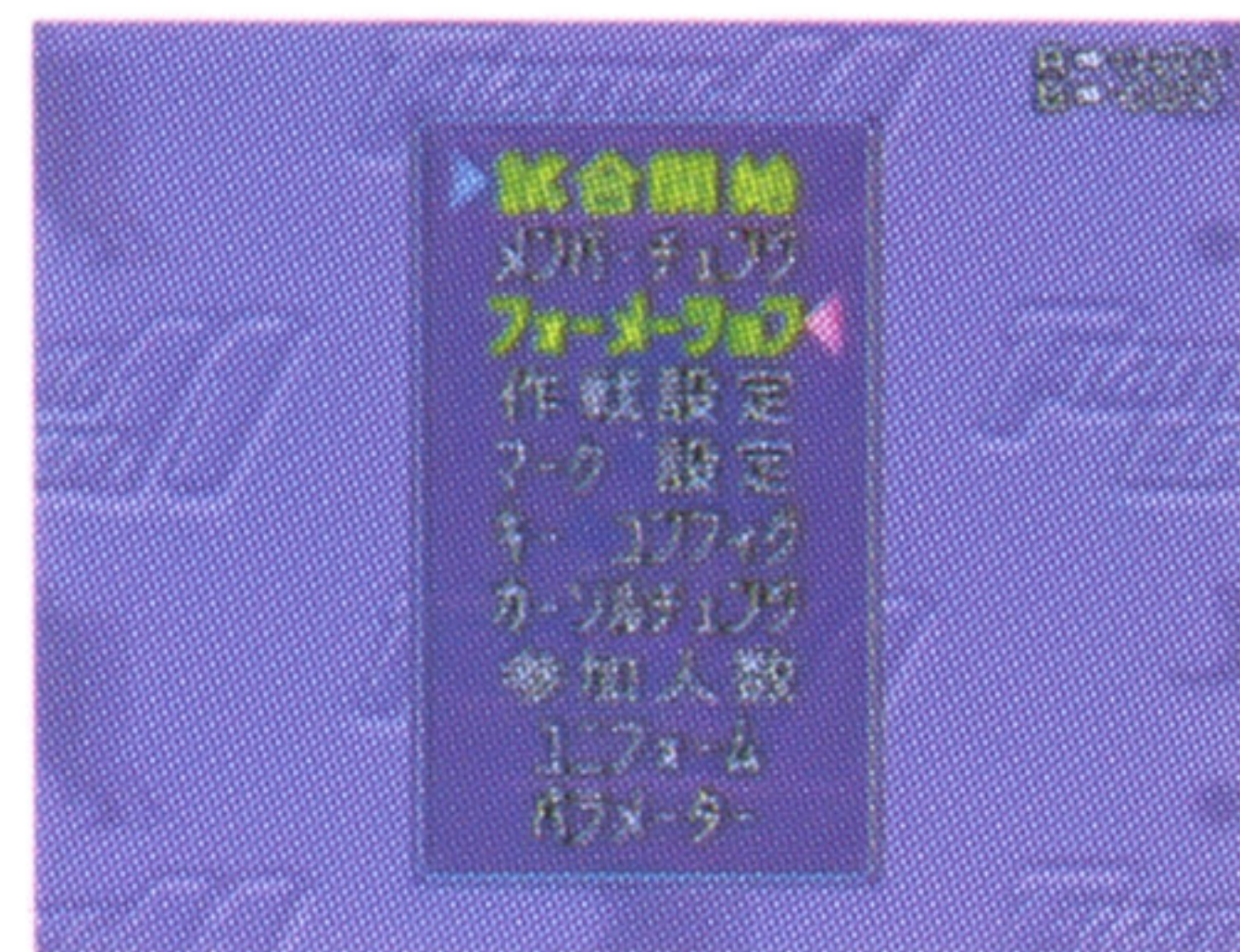
よわい つよい
1 2 3 4 5 キーパーレベル

2 ✚ボタン⬆⬇で次の設定へカーソルが移動します。

★ 1P VS CPUでゲームをするときはSELECTボタンでCPU（コンピュータ）側の設定も行えます。

3 Ⓐボタンで試合開始＆エディット画面へ。
Ⓑボタンで1つ前の設定画面へもどります。

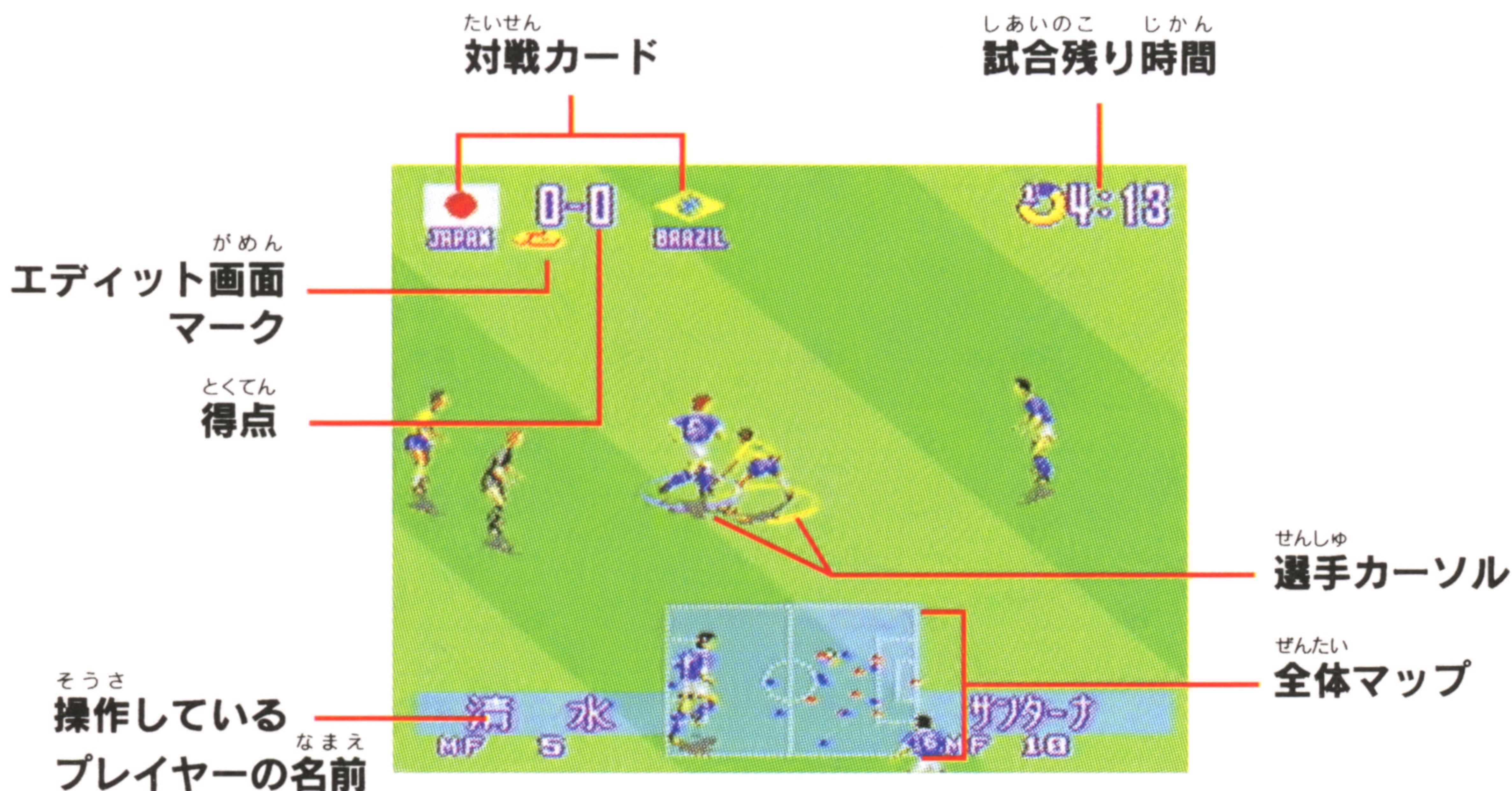
試合開始

① 試合開始＆エディット画面で試合開始を選び、Ⓐボタンで試合がはじまります。

★試合をはじめる前にエディット設定ができます。設定をしなければ初期設定でゲームがはじまります。

② ゲーム設定が確認されます。
Ⓐボタンで試合開始。
Ⓑボタンで前の画面へもどります。

★この画面でそれぞれの選手カーソルのタイプが表示されます。

③ コイントス画面でコインの表、裏を選択します。コイントスに勝てばボールかコートのどちらかが選べます。

〈ゲーム画面の説明〉

ゲームのルールと初期設定

ゲームのルールとエディット画面の初期設定を説明します。

- ◆試合はサッカーの基本的なルールに基づいて、行われます。
- ◆試合中にSELECTボタンを押すと得点の下にマークが表示されます。
  ボールがラインアウトしたときにエディット画面に入ります。
- ◆試合中の選手交代はキーパーを含む4人までできます。但し、レッドカードで退場した選手の補充はできません。
- ◆ファールは相手チームにフリーキックが与えられます。
- ◆ゴールエリア内でのファールは相手チームにペナルティキックが与えられます。
- ◆悪質なファール(後ろからのスライディングなど)に対し警告が与えられます。
  イエローカード→同試合中に2枚でレッドカード。
  　　　　　　　　累積3枚で次の試合出場停止。
  レッドカード　→退場と次の試合出場停止。
  オープンゲームには出場停止のルールがありません。

初期設定（エディットで何も設定しない場合）

メンバーセレクト	各チームの初期設定。
フォーメーション	各チームの初期設定。
作戦	作戦数→4 作戦表示→内容表示 Ⓐボタン→作戦なし　Ⓑボタン→作戦なし Ⓧボタン→作戦なし　Ⓨボタン→作戦なし
マーク	なし
キーコンフィグ	通常操作、キーパーはオート
カーソルチェンジ	タイプA エリアA カーソルチェンジ→オート
ユニフォーム	各チームの初期設定。
パラメーター	各チームの初期設定。

エディット画面での設定

試合の前にエディット設定がおこなえます。2P対戦プレイ時は1P、2Pが項目をⒶボタンで選び、1P、2Pの順に設定します。

メンバーチェンジ

試合に出るメンバーを選びます。

1. メンバーチェンジにカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定します。

2. Ⓛボタンで背番号、ポジション。Ⓡボタンで状態、イエロー、レッドカードを確認することができます。
✚ボタン↑↓でかえたいプレイヤーを選択します。✚ボタン←でリザーブ(控えプレイヤー)表へかわります。

3. ✚ボタン↑↓で選手を選び、Ⓐボタンでプレイヤーが交代します。

◆CK(コーナーキック)、FK(フリーキック)プレイヤーの設定

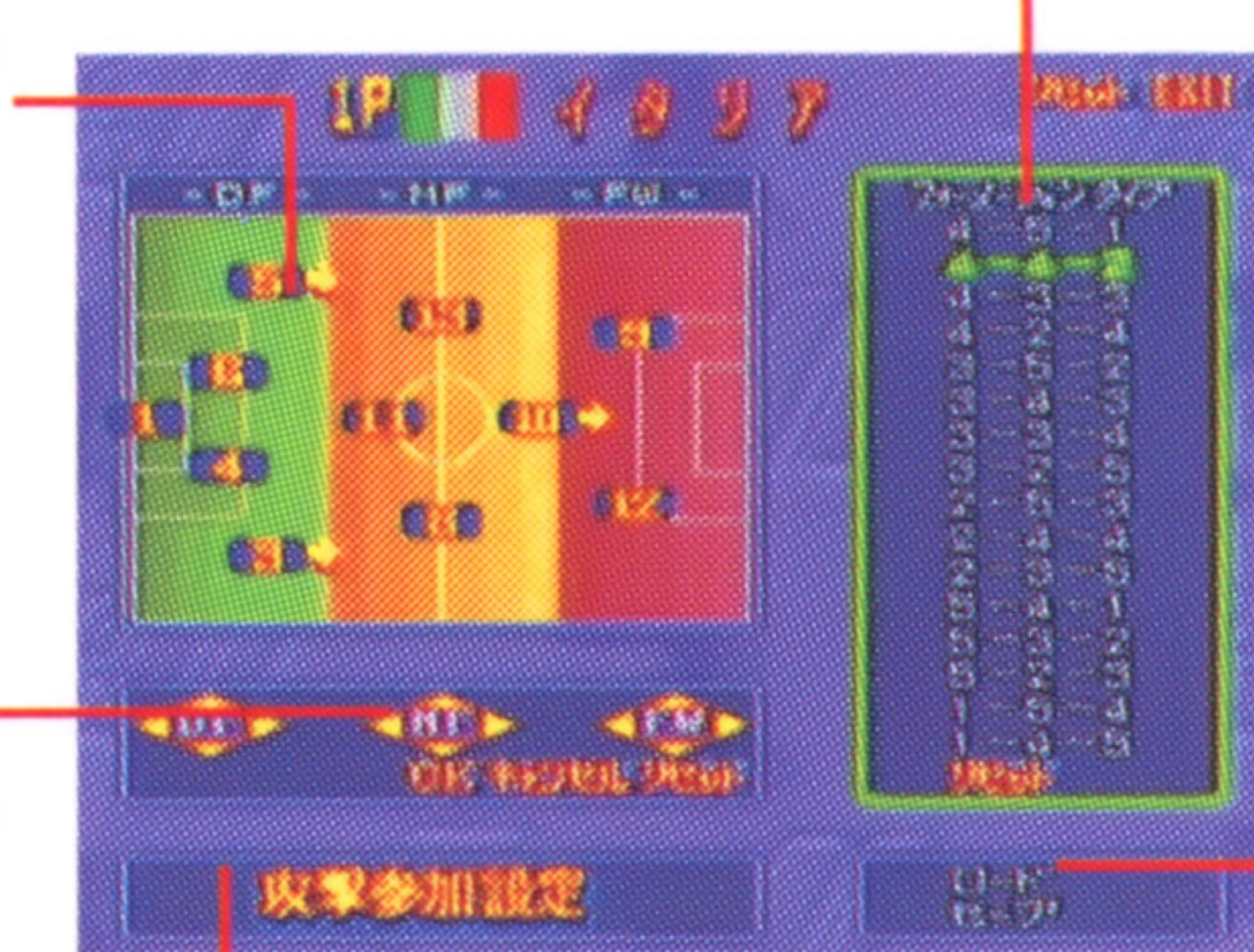
1. ✚ボタンで画面右上のCK、FKを選びⒶボタンで決定します。
2. ✚ボタン↑↓でプレイヤーを選び、Ⓐボタンで決定します。

★CK(コーナーキック)、FK(フリーキック)プレイヤーを1人に設定するとC・Fと表示されます。

フォーメーション

フォーメーション、ポジションなどの設定をおこないます。

1. フォーメーションにカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定します。

◆フォーメーションタイプの設定

チームの隊形を決定します。

1. Ⓐボタン↑↓←→でフォーメーションタイプウインドウを選び、Ⓐボタンで決定します。
2. ✚ボタンでフォーメーションを選び、Ⓐボタンで決定します。
   リセットに合わせ、Ⓐボタンで初期設定にもどります。

■設定終了後、✚ボタンでEXIT、リセットを選択、Ⓐボタンで決定します。
EXIT→試合開始&エディット画面にもどります。
リセット→初期設定にもどります。

※P.14、16、17も同様です。

◆フォーメーションのロード、セーブ

フォーメーションのデータをロード(読み出し)、セーブ(記録)することができます。

1. ✚ボタン↑↓←→でロード、セーブウインドウを選び、Ⓐボタンで決定します。
2. ✚ボタンでロードかセーブを選び、Ⓐボタンで決定します。
3. ✚ボタン↑↓でファイルを選び、Ⓐボタンで決定します。ロード、セーブが終わったら、✚ボタンでOK、リセットを選択、Ⓐボタンで決定します。

OK → ロード、セーブ完了。

リセット → 初期設定にもどります。

◆ポジショニングウインドウの設定

プレイヤーのポジションを調整します。

1. ✚ボタン↑↓←→でポジショニングウインドウを選び、Ⓐボタンで決定します。
2. ✚ボタン↑↓で選手を選び、Ⓐボタンで決定します。
3. ✚ボタンでポジションを調整し、Ⓐボタンで決定します。Ⓑボタンで調整前の位置にもどります。
4. すべての設定が終わったら、✚ボタンでOK、キャンセル、リセットを選択、Ⓐボタンで決定します。

OK → 設定終了。

キャンセル → 設定前にもどります。

リセット → 初期設定にもどります。

◆各ゾーンのポジショニングウインドウの設定

1. ✚ボタン↑↓←→で各ゾーンのポジショニングウインドウを選び、Ⓐボタンで決定します。
2. ✚ボタン←→でゾーンを選び、Ⓐボタンで決定します。
3. ゾーン全員のカーソルが点滅しますので、✚ボタンを使いポジションを調整し、Ⓐボタンで決定します。
   Ⓑボタンで調整前の位置にもどります。
4. すべての設定が終わったら、✚ボタンでＯＫ、キャンセルを選択、Ⓐボタンで決定します。

ＯＫ → 設定終了。

キャンセル → 設定前にもどります。

リセット → 初期設定にもどります。

◆攻撃参加設定

攻撃に参加するプレイヤーを設定します。

1. ✚ボタン↑↓←→で攻撃参加設定ウインドウを選び、Ⓐボタンで決定します。
2. ✚ボタン↑↓で選手を選び、Ⓐボタンで決定。選手に矢印がつきます。
   Ⓑボタンで矢印を取り消せます。

★DF(ディフェンダー)、ＭＦ(ミッドフィルダー)の選手から選びます。

3. すべての設定が終わったら、 ✚ボタンでＯＫ、キャンセル、リセットを選択、Ⓐボタンで決定します。

ＯＫ → 設定終了。

キャンセル → 設定前にもどります。　リセット → 初期設定にもどります。

作戦設定

作戦の設定をおこないます。

1. 作戦設定にカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定します。

●作戦の設定

2. ✚ボタン↑↓で作戦設定を選び、Ⓐボタンで決定します。

3. ✚ボタン↑↓で作戦数1個、4個を選び、Ⓐボタンで決定します。

4. ✚ボタン↑↓で設定したいボタンを選び、Ⓐボタンで決定、作戦内容ウインドウにカーソルが移動します。

5. ✚ボタン↑↓←→で作戦を選び、Ⓐボタンで決定、作戦がボタンに登録されます。
登録した作戦はⒷボタンで作戦なしに変更できます。

6. すべての設定が終わったら、✚ボタンでＯＫ、キャンセル、リセットを選択、Ⓐボタンで決定します。

ＯＫ → 設定終了。

キャンセル → 設定前にもどります。

リセット → 初期設定にもどります。

★作戦を１つに設定した場合は試合中、Ⓛボタンで作戦が実行されます。
★作戦を４つに設定した場合は試合中、Ⓛ+設定したボタンで作戦が実行されます。

＜作戦説明＞

◆全員攻撃・・・・・・・・全員で相手の陣地を攻撃します。
◆中央突破・・・・・・・・中央に味方の攻撃陣を呼び込みます。
◆サイド突破・・・・・・・両サイドへ攻撃陣が展開し、サイドのフォローを厚くします。
◆カウンターアタック・・ＦＷが前線に残り、ＭＦがすばやく攻めに入ります。
◆全員守備・・・・・・・・全員で味方の陣地の守備をします。FW以外はあまり、攻めにあがりません。
◆押し上げ・・・・・・・・相手がボールをもどしたときに、ディフェンスラインを押し上げます。
◆ゾーンプレス・・・・・ディフェンスラインをあげ、中盤を厚くし、多人数で敵を囲みます。
◆オフサイドトラップ・・ボタンを押すと同時に、ディフェンスラインを押し上げます。キャンセルがなければセンターラインまで押し上げます。

◆表示方法の設定

1. ✚ボタン⬆⬇で表示方法を選び、Ⓐボタンで決定します。
2. ✚ボタン⬆⬇で項目を選び、Ⓐボタンで決定 します。

表示なし・・・試合中に作戦を表示しない。
表示のみ・・・「サクセンジッコウ」と表示します。
内容表示・・・作戦の内容を表示する。

★作戦の表示は試合画面の下に表示されます。

■設定終了後、✚ボタンでEXIT、リセットを選択、Ⓐボタンで決定します。
EXIT→試合開始＆エディット画面にもどります。
リセット→初期設定にもどります。

マーク設定

マークの設定をおこないます。

1. マーク設定にカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定します。

2. Ⓛボタンで背番号、ポジション。
Ⓡボタンで状態、イエロー、レッドカードを確認することができます。
✚ボタン↑↓でマークさせる味方選手を選択し、Ⓐボタンで決定します。

3. ✚ボタン↑↓でマークする相手選手を選び、Ⓐボタンでマークが設定されます。Ⓑボタンでキャンセルできます。

■設定終了後、✚ボタンでEXIT、リセットを選択、Ⓐボタンで決定します。
EXIT→試合開始&エディット画面にもどります。
リセット→初期設定にもどります。

キーコンフィグ

コントローラのボタンを好きなタイプに設定できます。

1. キーコンフィグにカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定します。

★キーコンフィグは4人同時に設定できます。
★Ⓛ、Ⓡボタンで各操作の説明が画面下のウインドウに表示されます。

2. ✚ボタンでかえたいボタンを選び、Ⓐボタンで決定します。

3. Ⓐボタンでいれかえるボタンを選び、Ⓐボタンで決定、ボタン設定がいれかわります。

4. すべての設定が終わったら、✚ボタンでOK、リセットを選択、Ⓐボタンで決定します。

OK → 設定終了。

リセット → 初期設定にもどります。

◆キーパーの操作設定

キーパー設定にカーソルを合わせ、✚ボタンでオート、セミオート、マニュアルの中から選びます。

■ゲームに参加しているプレイヤー全員の設定が終わったら、試合開始＆エディット画面にもどります。

カーソルチェンジ

操作カーソルの設定をおこないます。

1. カーソルチェンジにカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定します。

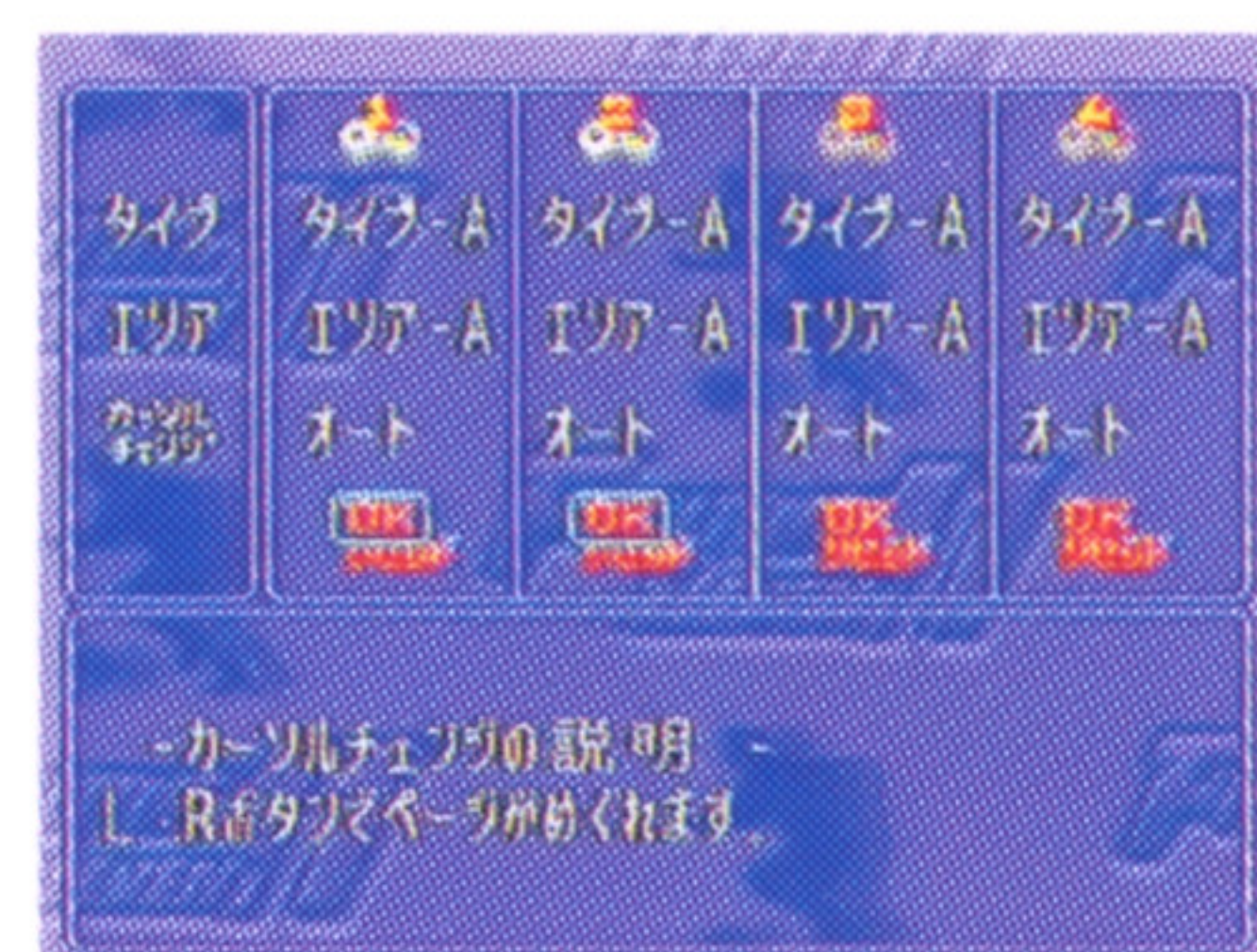
★カーソルチェンジは4人同時に設定できます。

★Ⓛ、Ⓡボタンでカーソルチェンジの説明が画面下のウインドウに表示されます。

2. ✚ボタン⬆⬇でタイプ(操作カーソルの設定)にカーソルを合わせ、✚ボタン⬅➡でタイプA～Dに決定します。

3. ✚ボタン⬆⬇でエリア(操作カーソルのエリア設定)にカーソルを合わせ、✚ボタン⬅➡でエリアA～Cに決定します。

4. ✚ボタン⬆⬇でカーソルチェンジにカーソルを合わせ、✚ボタン⬅➡でマニュアルかオートに決定します。

5. すべての設定が終わったら、✚ボタンでOK、リセットを選択、Ⓐボタンで決定します。

OK ➡ 設定終了。

リセット ➡ 初期設定にもどります。

★カーソルチェンジは試合中、Ⓡボタンを押せば実行されます。

★カーソルを一定のプレイヤーに固定したい場合はⓇボタンを押し続けてください。

■ゲームに参加しているプレイヤー全員の設定が終わったら、試合開始&エディット画面にもどります。

参加人数

ゲームに参加する人数を設定します。

1. ✚ボタン↑↓←→で選びⒶボタンで決定します。

ユニフォーム

ユニフォームの色を変更します。

1. ユニフォームにカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定します。

ユニフォーム選択ウインドウ

色調整ウインドウ

2. ✚ボタンでタイプ1、タイプ2かエディットを選択しⒶボタンで決定します。エディットを選んだ場合ユニフォーム選択ウインドウにカーソルが移ります。
3. ✚ボタン↑↓でシャツ、パンツ、ソックスを選択、Ⓐボタンで決定します。
4. ✚ボタンでR、G、Bの色調整を行い、OK、リセットを選択Ⓐボタンで決定します。

OK → ユニフォーム選択ウインドウにもどります。

リセット → 初期設定にもどります。

5. ユニフォーム選択ウインドウでⒷボタンを押すと、ユニフォームタイプの項目にカーソルが移動します。✚ボタン↑でOKに合わせⒶボタンで試合開始&エディット画面にもどります。

★1P VS CPUでゲームをするときはセレクトボタンでCPU(コンピュータ)側の設定も行えます。

パラメーター

パラメーターの設定、背番号のチェンジをおこないます。

1 パラメーターにカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定します。

◆パラメーターの設定

1 Ⓛボタンで背番号、ポジション。Ⓡボタンで状態、イエロー、レッドカードを確認することができます。
✚ボタン↑↓でパラメーターを上げるプレイヤーを選択し、Ⓐボタンで決定。パラメーターウインドウにカーソルが移動します。

2 ✚ボタン↑↓で項目を選び、✚ボタン←→で数値が調整できます。（ポイント消費量は項目によって異なります。）

3 すべての設定が終わったら、✚ボタンでＯＫ、リセットを選択、Ⓐボタンで決定します。

ＯＫ → 設定終了。

キャンセル → 設定前にもどります。

リセット → 初期設定にもどります。

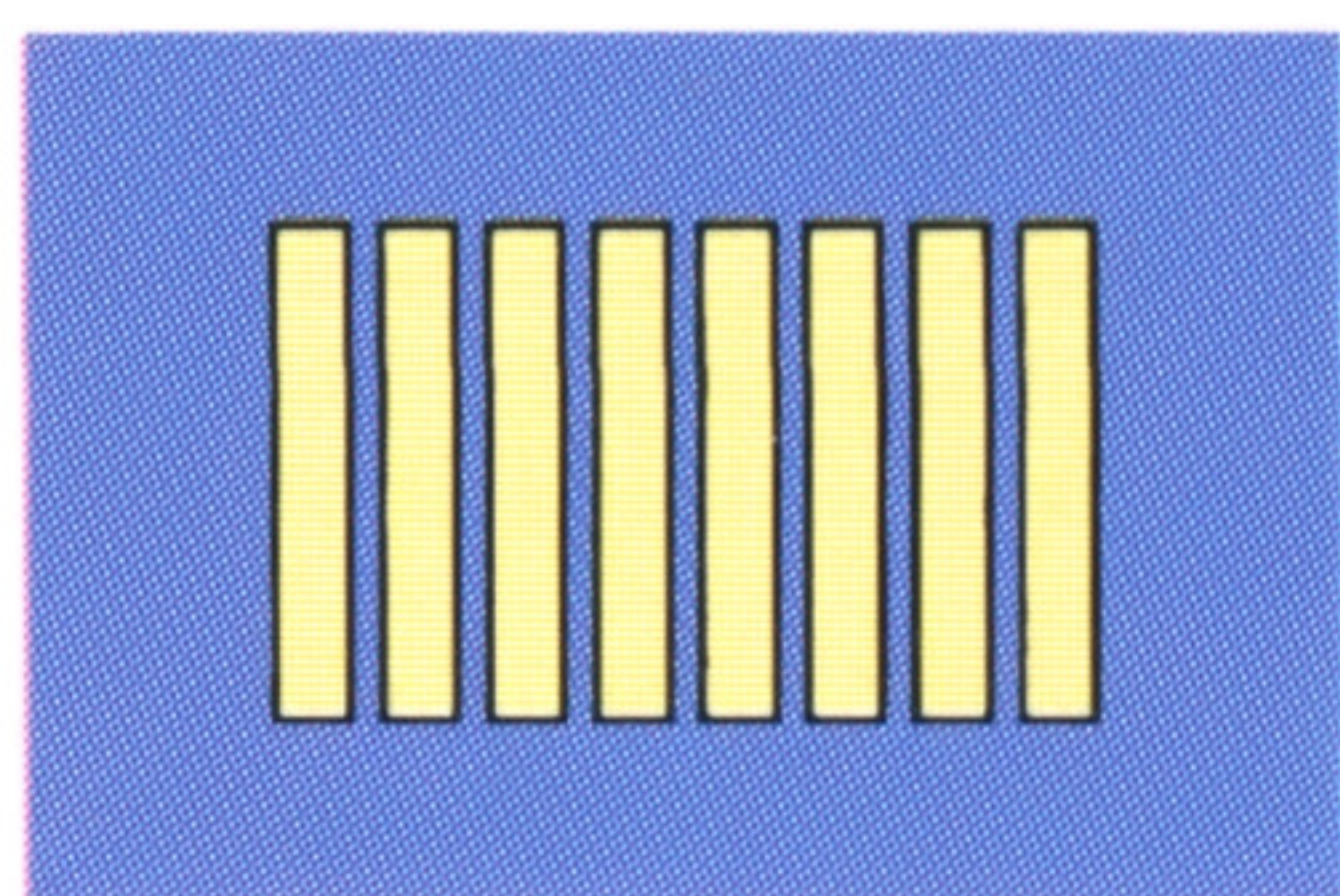
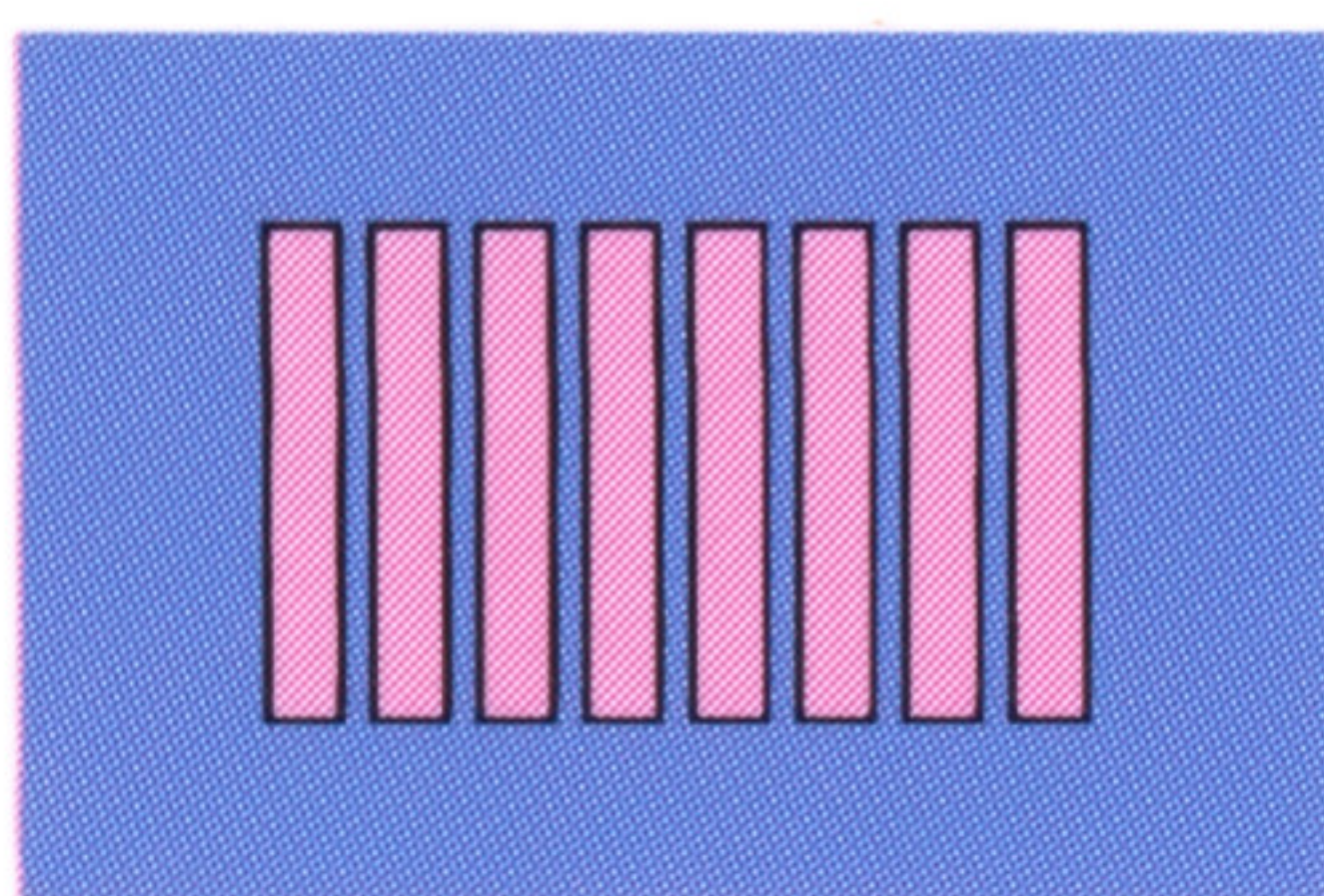
★パラメーターのポイントはチームによって異なります。

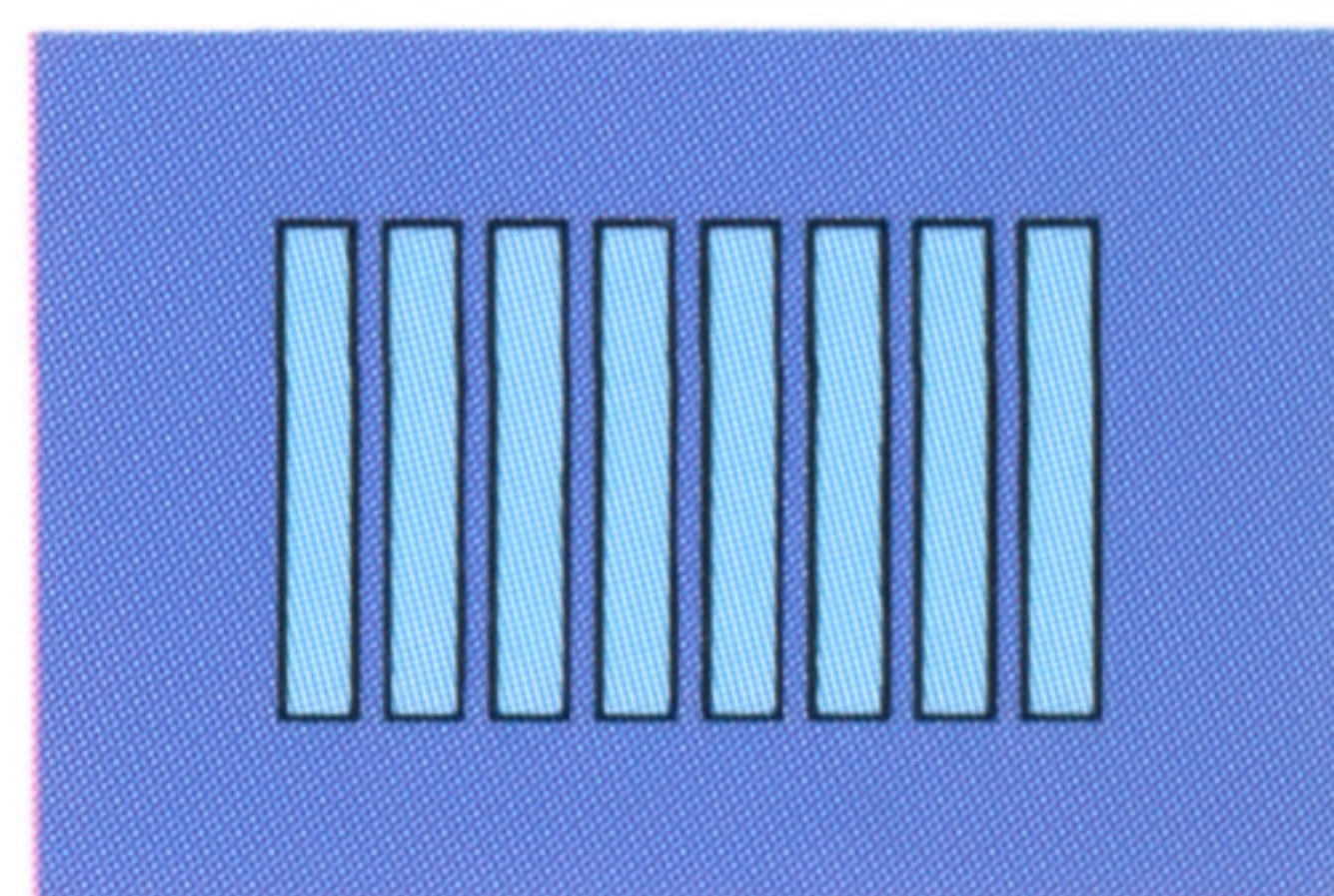
★ミニリーグ、ミニトーナメントでは設定できません。

★インターナショナルカップ、ワールドシリーズでは最初に設定した値が記録されます。

＜パラメーターの内容＞

スピード・・・・ダッシュのスピード。
ダッシュ・・・・トップスピードになるまでのはやさ。
シュート力・・・シュートのパワー。（飛距離）
カーブ・・・・・ボールを曲げる能力。
ボディ・・・・・相手との接触に勝つ強さ。
ケッテイ力・・・得点する力。シュートを決める力。
ジャンプ力・・・ジャンプヘディングの高さ。
体のキレ・・・・切り返し、反転のはやさ。
スタミナ・・・・体力、持久力。

＜パラメーターの目盛りのカラーについて＞

初期設定

初期設定よりアップ

初期設定よりダウン

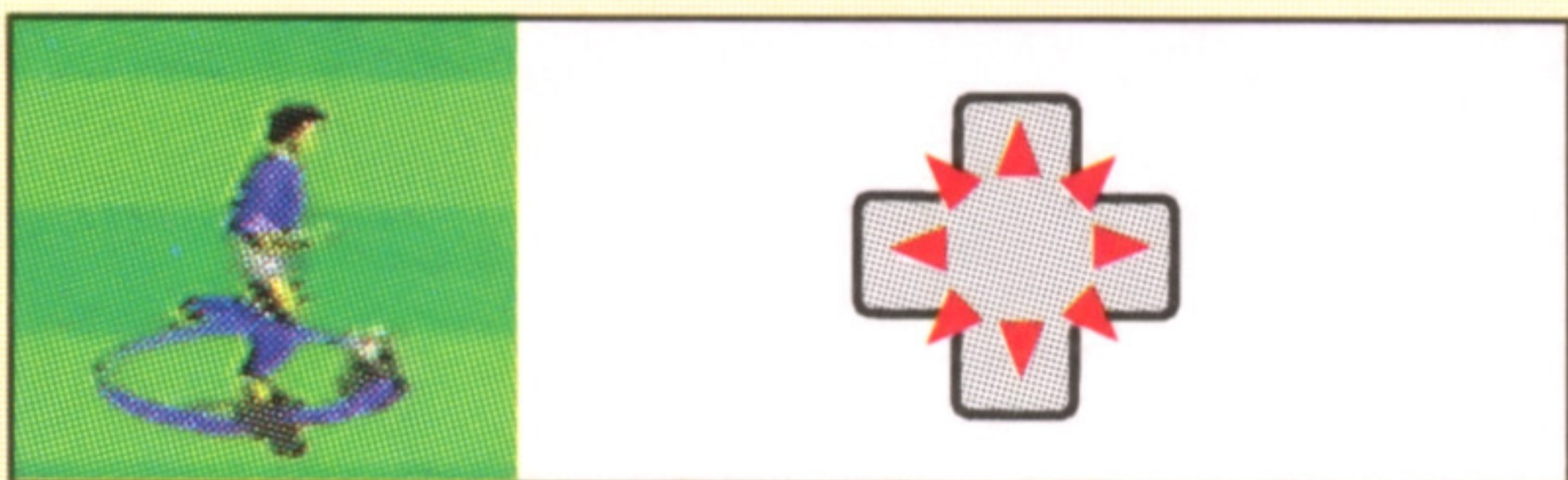
◆背番号のチェンジ

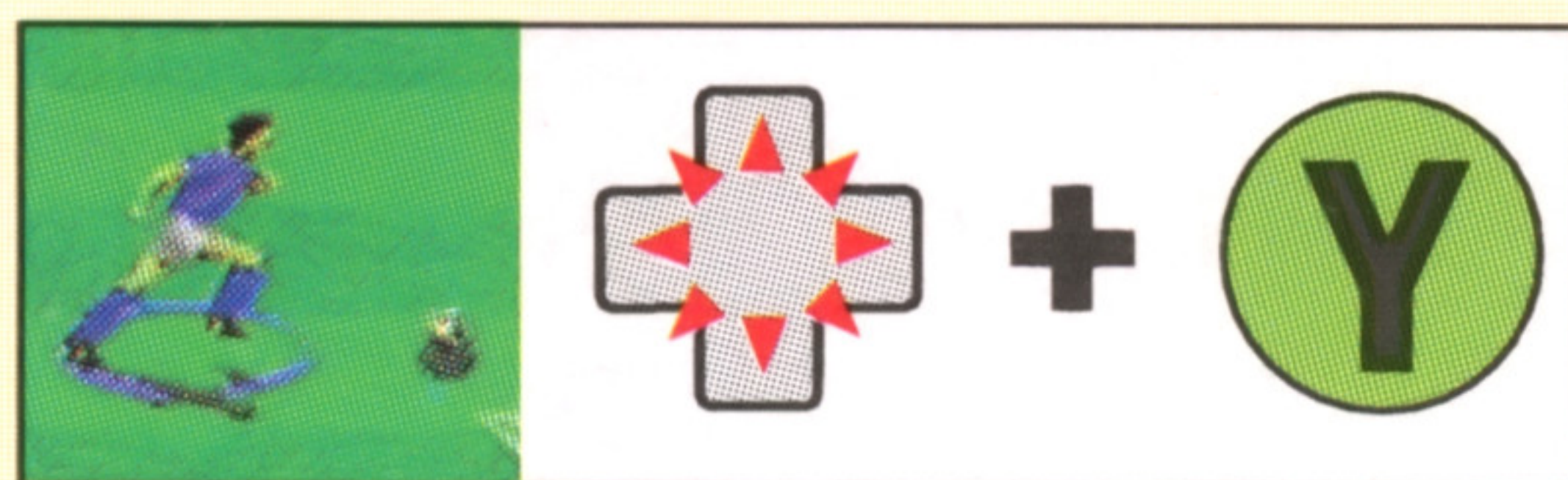
1. ✚ボタンで画面右上のナンバーを選びⒶボタンで決定します。
2. ✚ボタン↑↓でチェンジする背番号を選びⒶボタンで決定します。
3. ✚ボタン↑↓でチェンジしたい背番号を選びⒶボタンで入れ替わります。

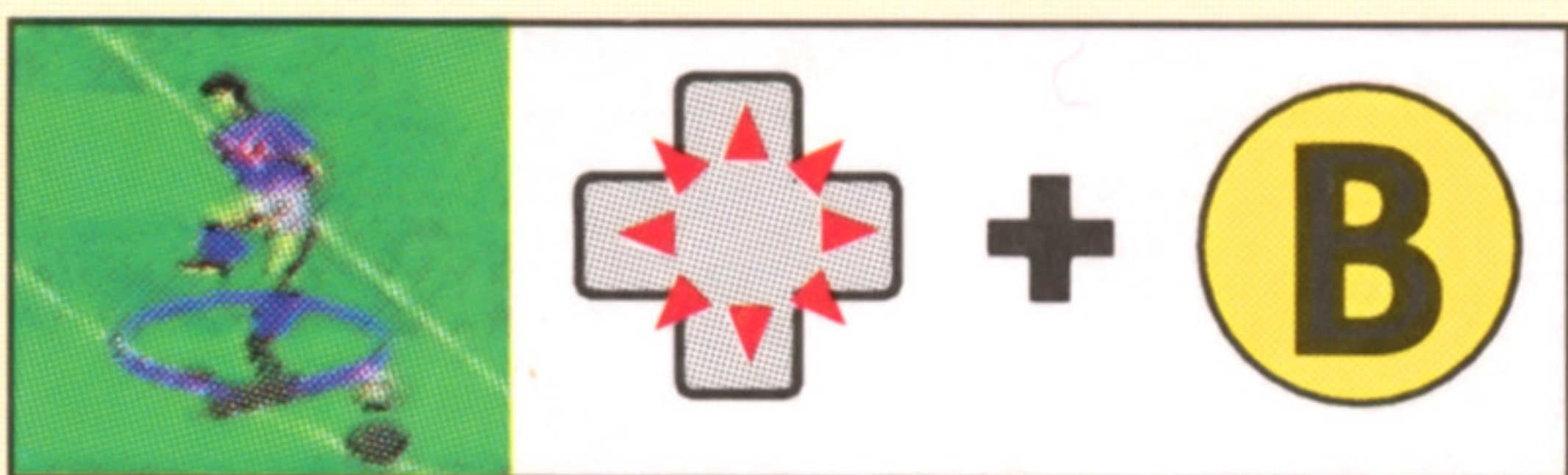
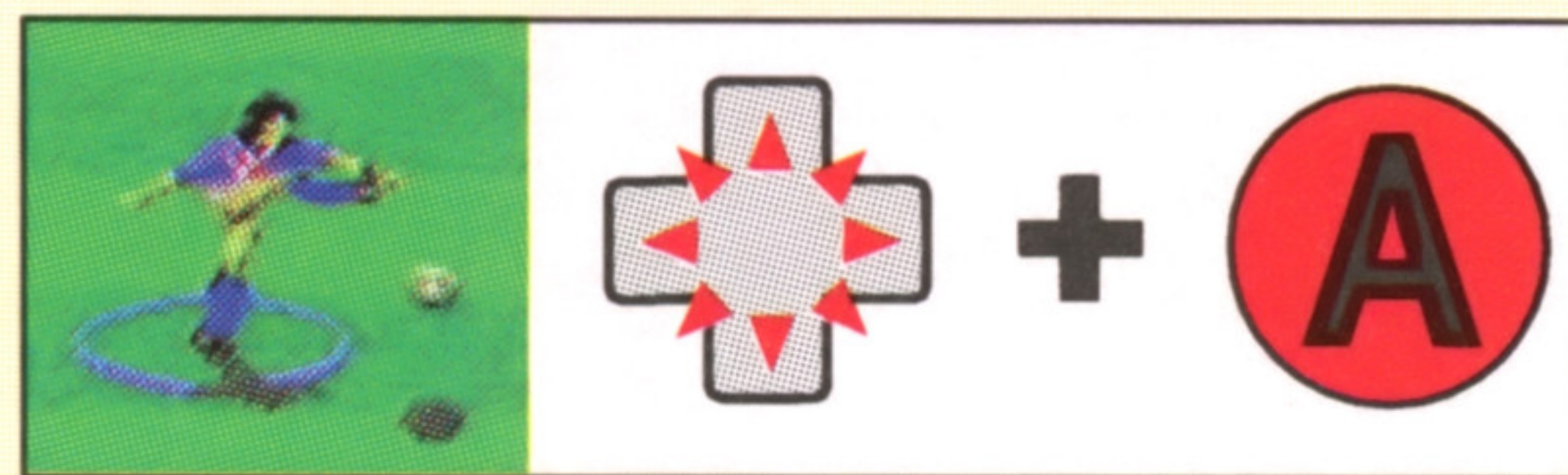
■設定終了後、✚ボタンでEXIT、リセットを選択、Ⓐボタンで決定します。
EXIT→試合開始＆エディット画面にもどります。
リセット→初期設定にもどります。

プレイヤーの攻撃操作

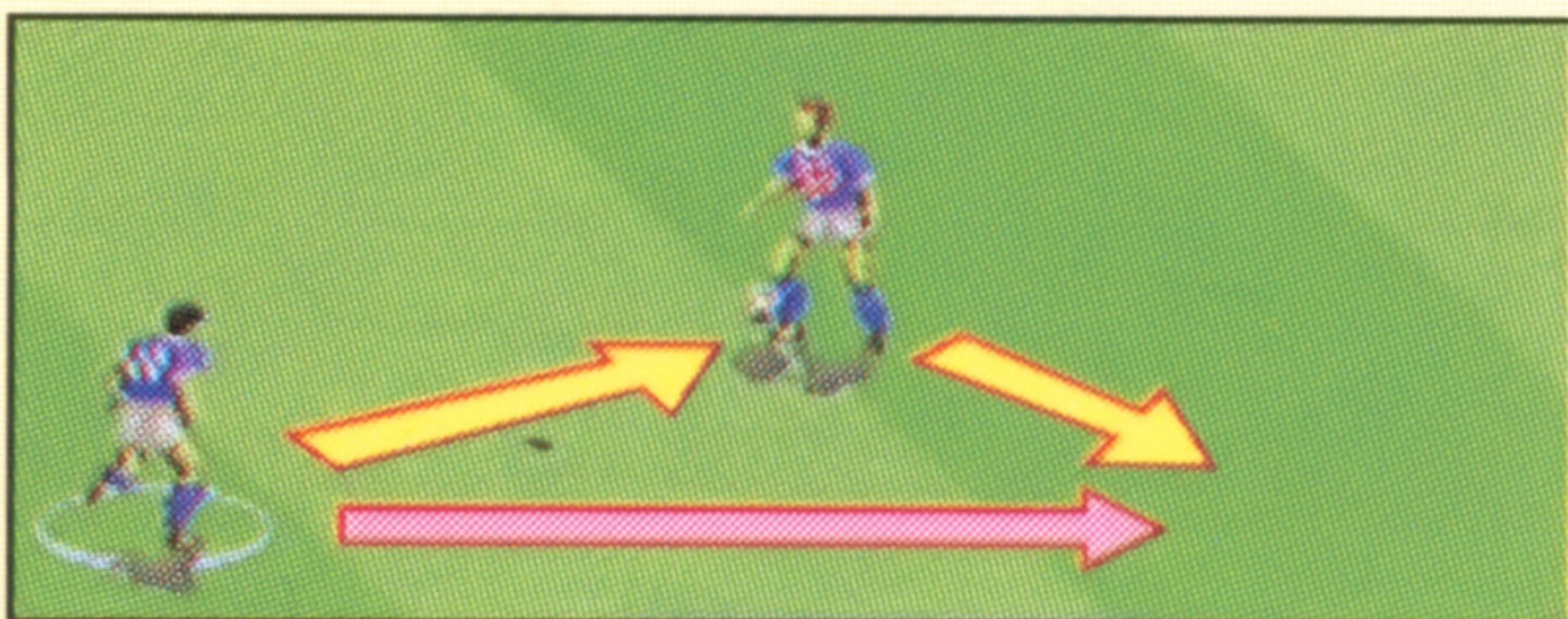
ボールをもっているときのプレイヤーの操作の説明です。

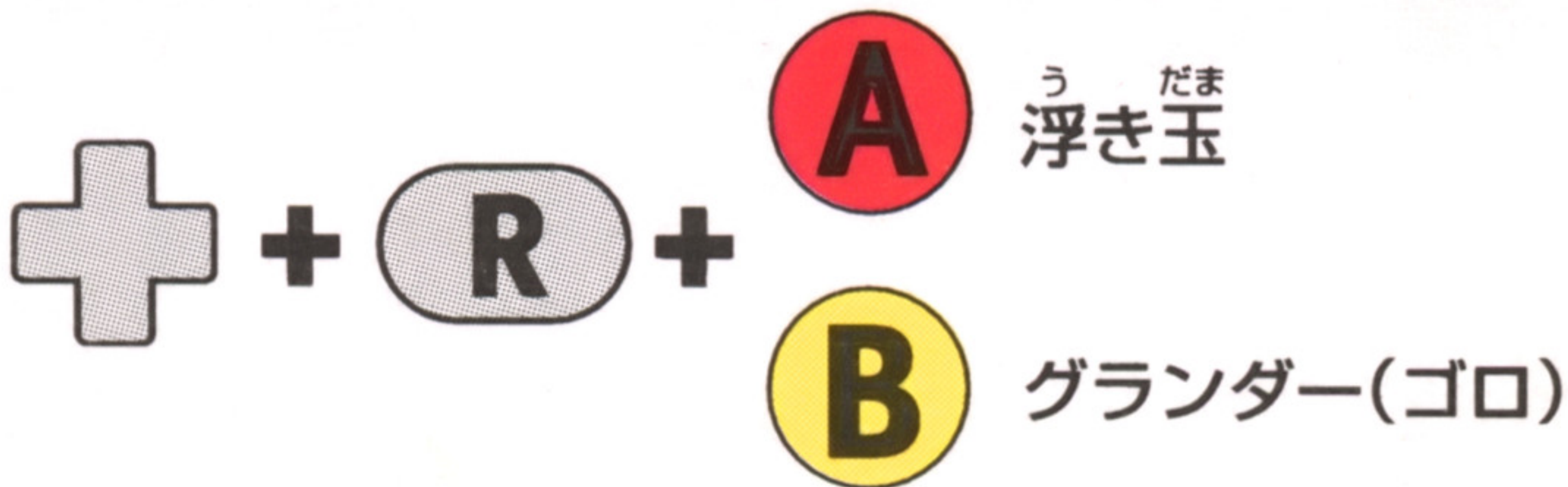
ドリブル

✚ボタンの方向に移動します。

ダッシュ(ドリブル)

✚ボタンの方向にトップスピードで移動します。

パス

✚ボタン方向の味方にパスします。

ロングパス

✚ボタン方向の味方にロングパス。Ⓐボタンを押す長さで距離が調整できます。

ワンツーパス(壁パス)

パスを受けた味方が自動的にカーソルプレイヤーの前方へパスを出してくれます。

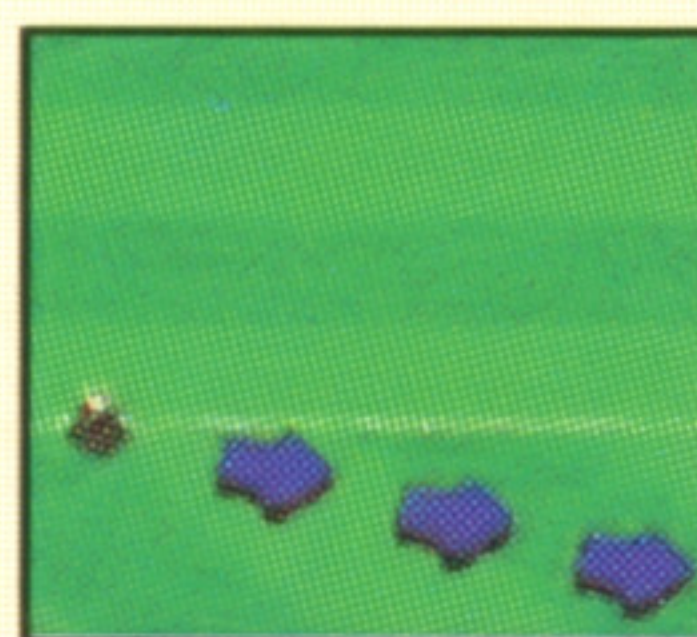
スルーパス

✚ボタン方向にパスを出します。ボタンを押す長さで距離を調整できます。

ヒールリフト

フェイントの一種。ダッシュ中、ボールが足下にあるとき✚ボタンをはなしてⒶボタンか、Ⓑボタン。

フェイント

フェイント中✚ボタンの方向にすばやく方向がかえられます。

コーナーキック、フリーキックの方向

✚ボタンでキックする方向に矢印を合わせます。

★(L)+(R)で矢印を消す事ができます。

コーナーキック

 山なりのボール

 パス

 シュート性のボール

★キックする前にⓎボタンを押すと、✚ボタンでフィールド状況が見れます。もう一度Ⓨボタンで、選手の位置が調整できます。(R)ボタンで選択、✚ボタンで移動。調整が終ったら、Ⓨボタン以外でコーナーキックにもどります。

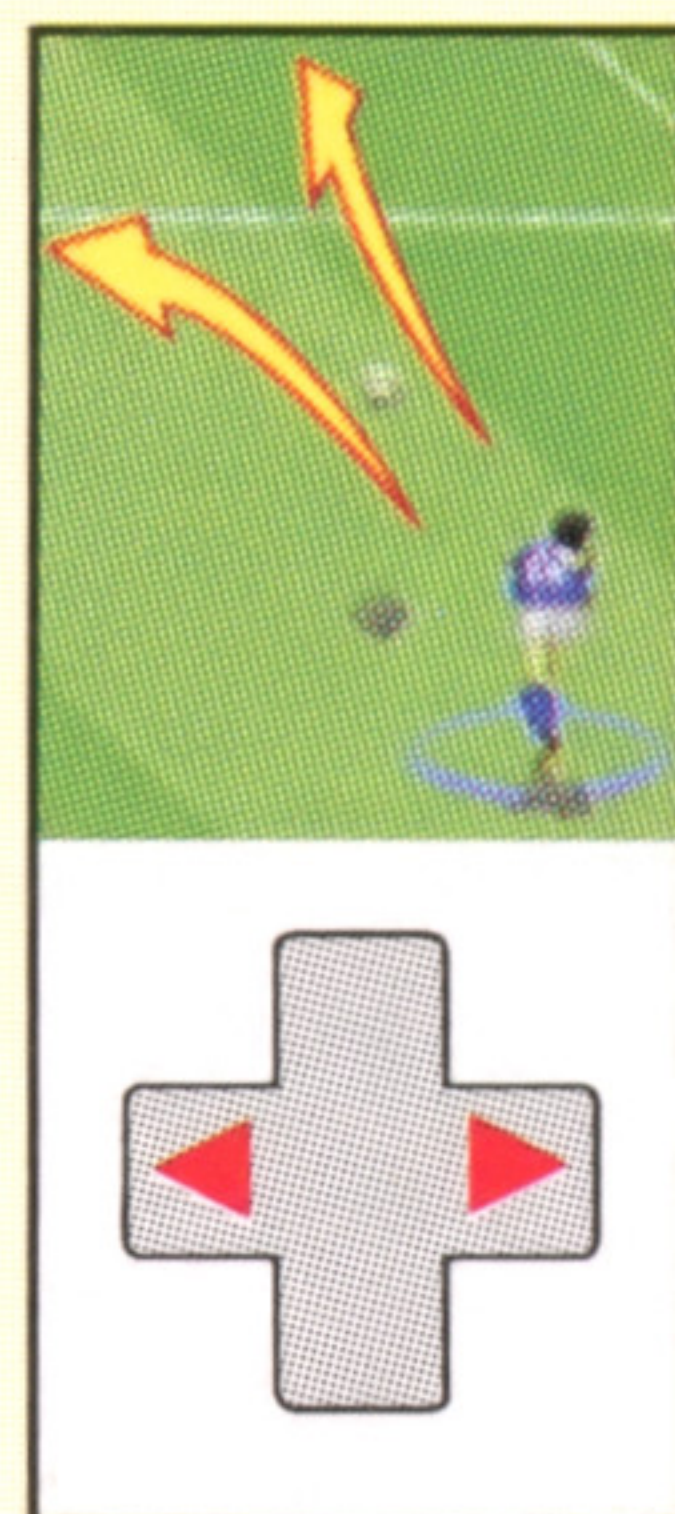
フリーキック

 山なりのボール

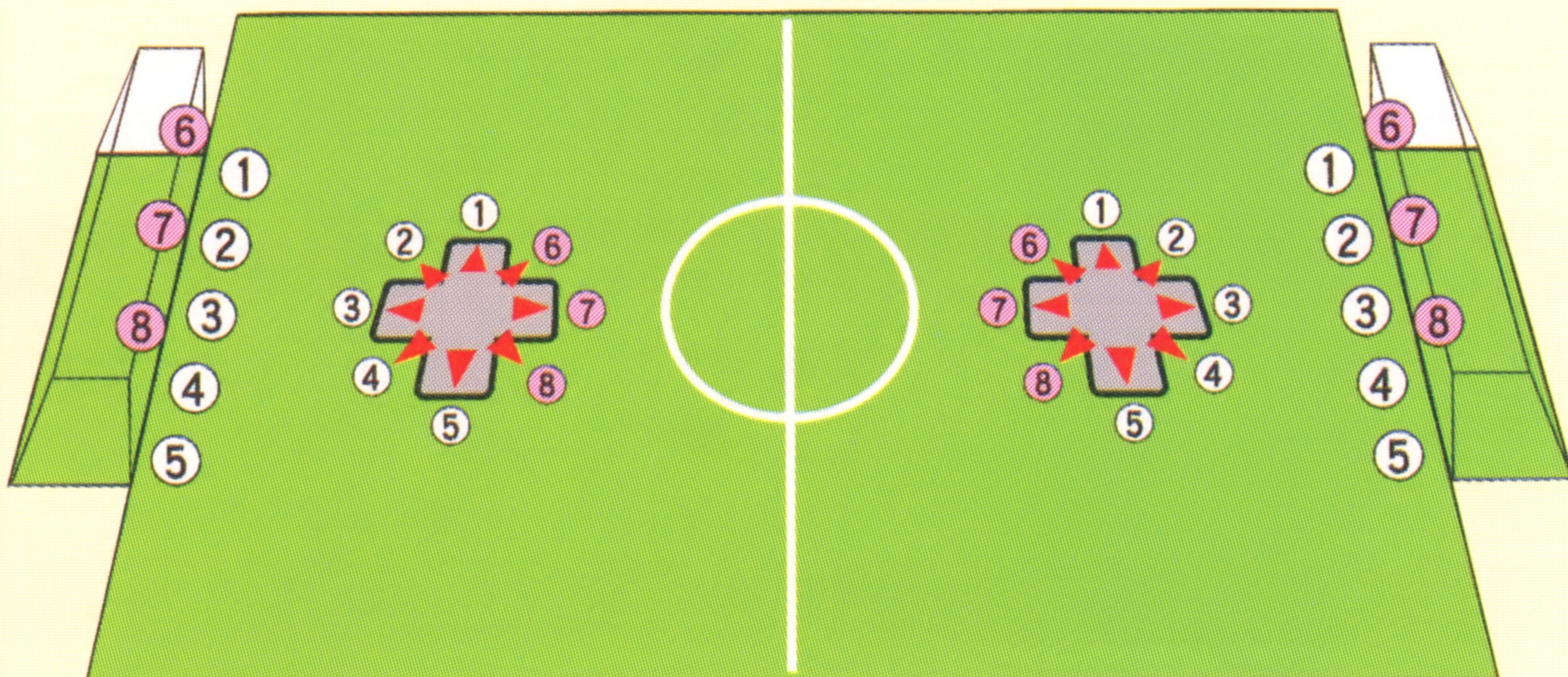
 パス

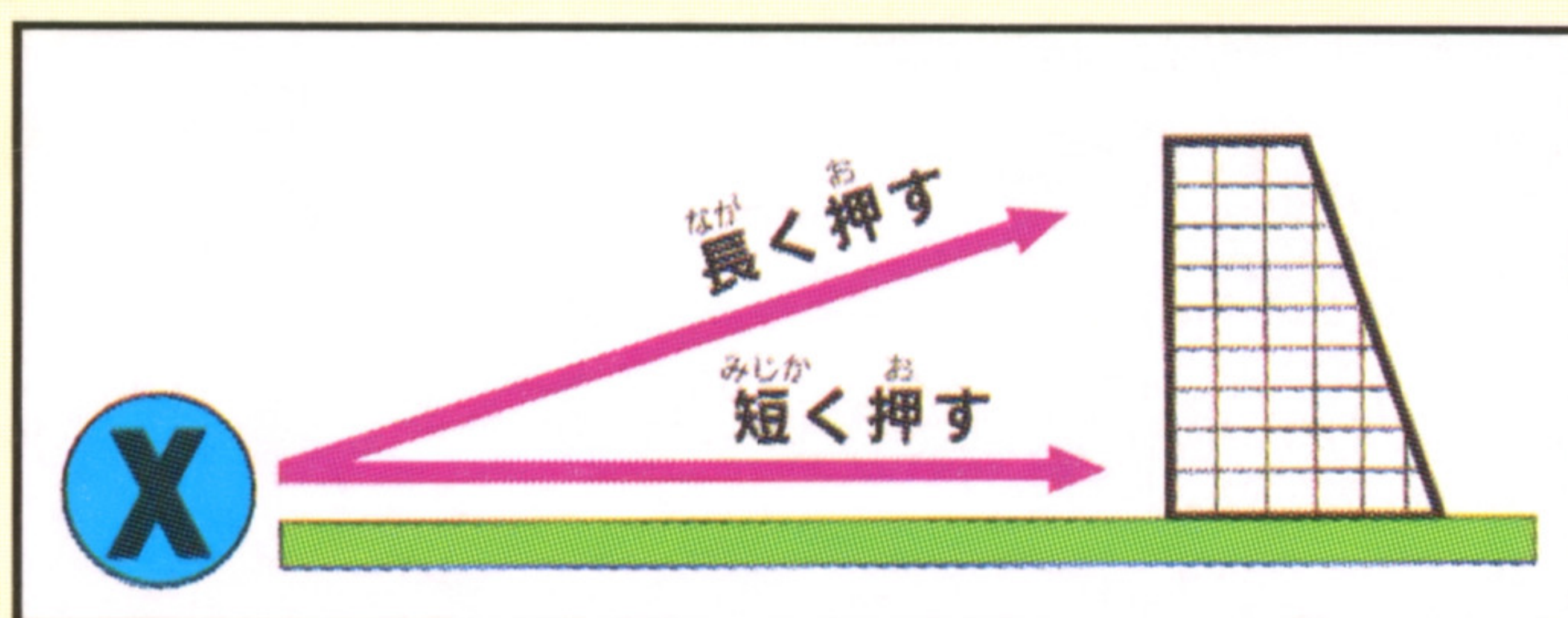
 シュート性のボール

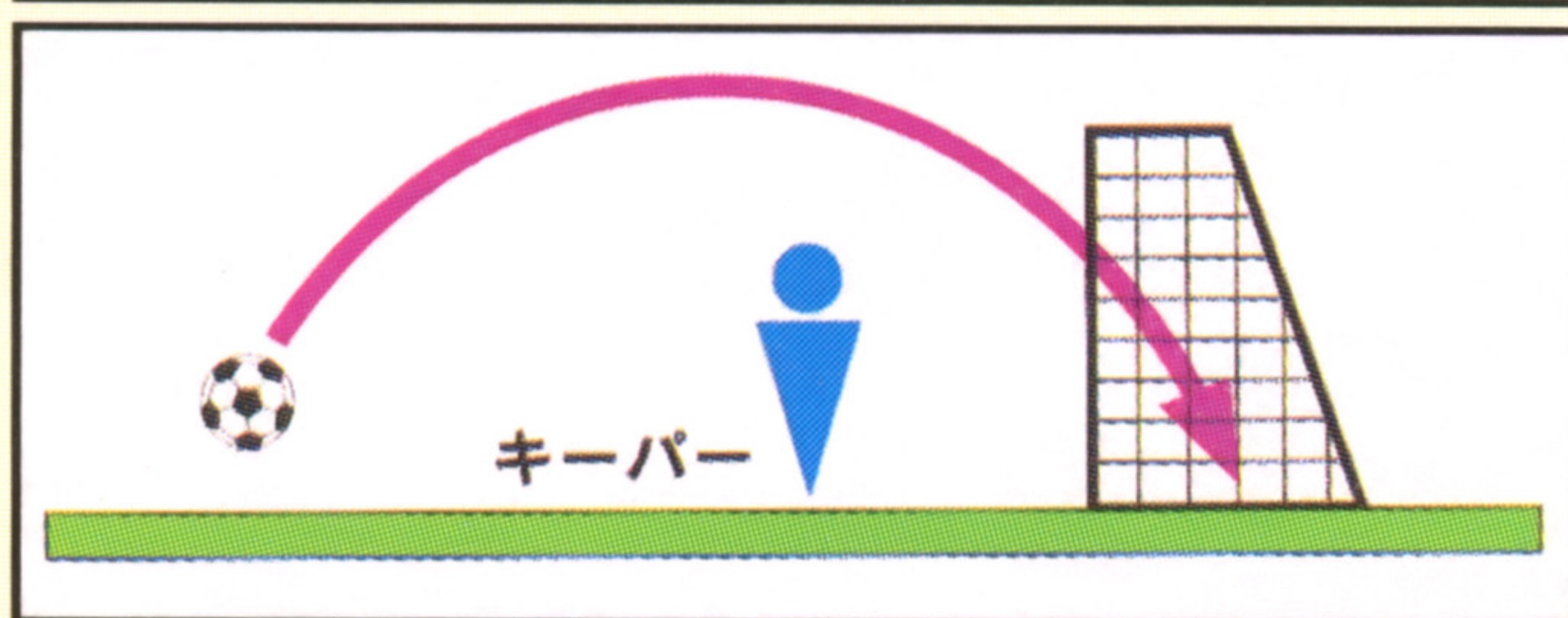
〈カーブについて〉

ボールの進行方向に対し、✚ボタン⬅➡でカーブがかかります。

シュート

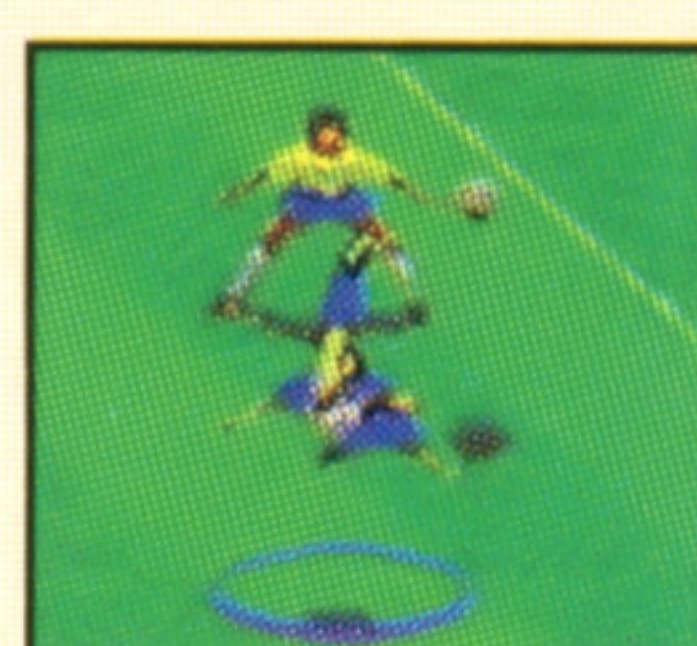
✚ボタンで指定した方向にシュートします。ⓧボタンを押す長さにより、角度を調整できます。

シュートコース

シュートの角度

ⓧボタンを押す長さで角度が調節できます。

ループシュートについて

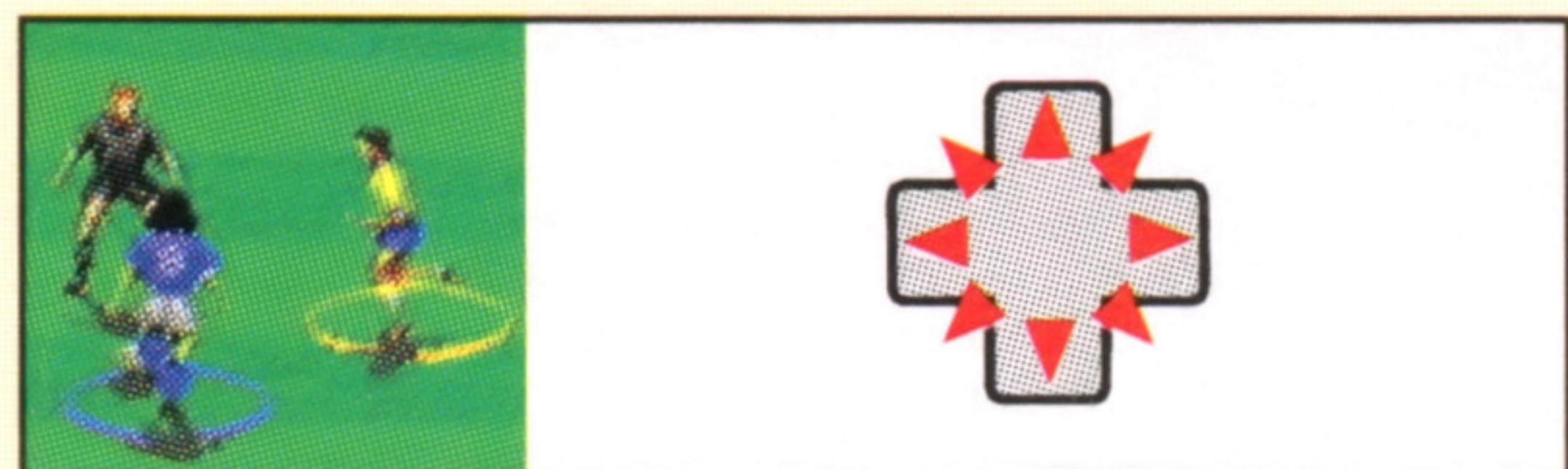
キーパーの頭を越すシュートです。上図の✚ボタン6、7、8の方法でおこないます。

ヘディングシュート

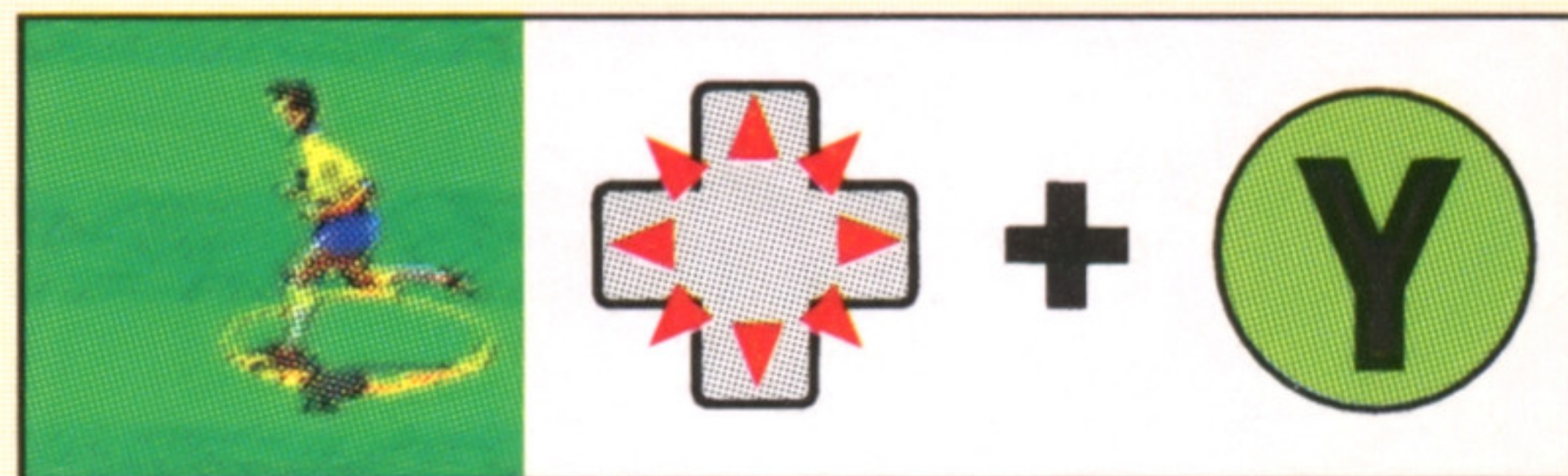
ボールにヘディングで合わせ✚ボタンで指定した方向にシュートします。

オーバーヘッドシュート

相手ゴールに背を向けた状態で、ボールにボレーで合わせ、✚ボタンで指定した方向にシュートします。

FIGHTING ELEVEN プレイヤーの守備操作

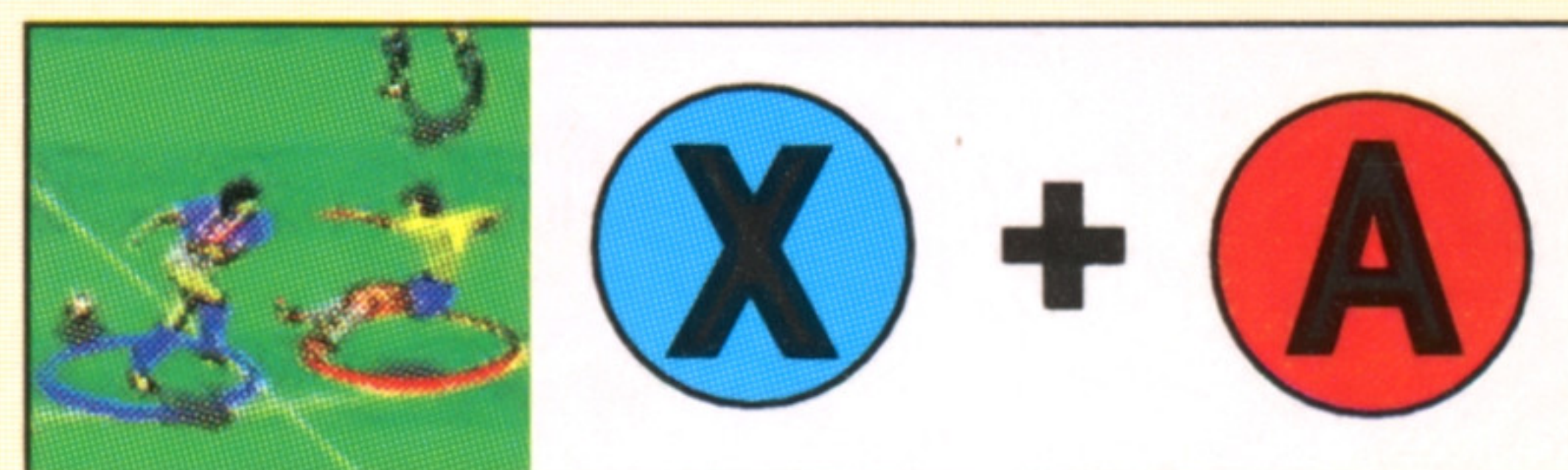
ボールをもっていないときのプレイヤーの操作の説明です。

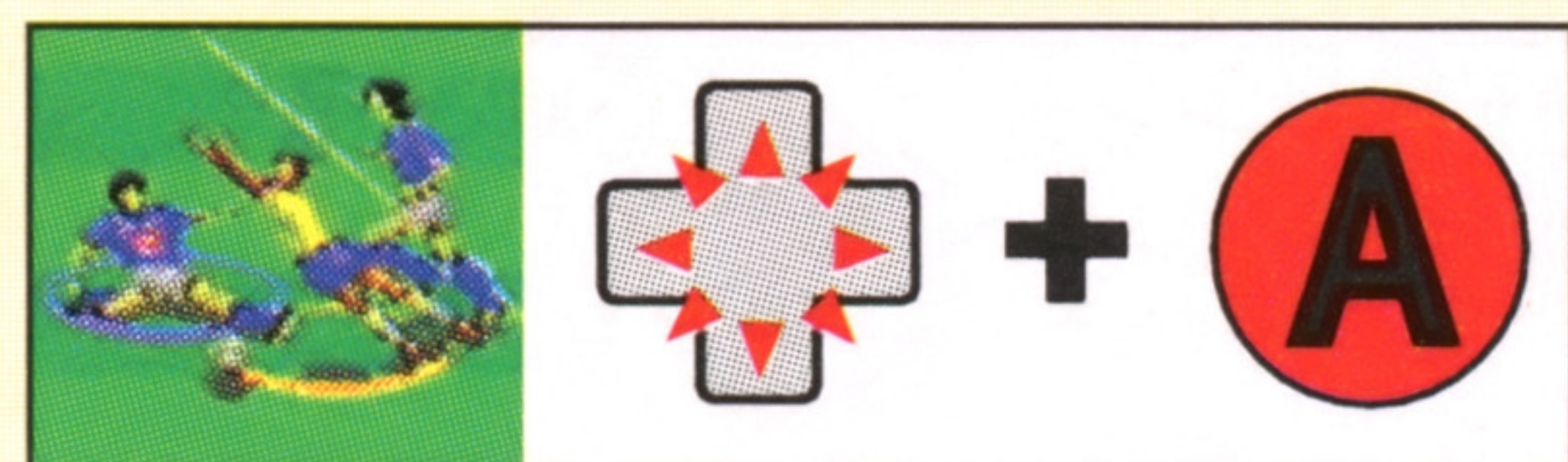
移動

✚ボタンの方向に移動します。

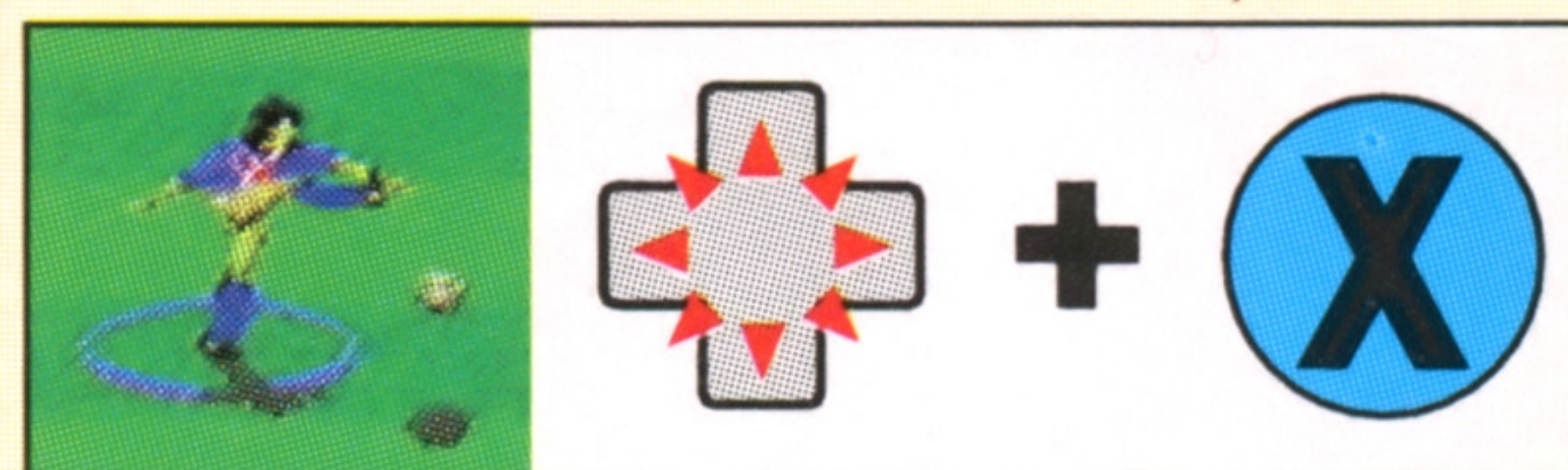
ダッシュ

✚ボタンの方向にトップスピードで移動します。★すばやく2回押すとすぐにトップスピード。

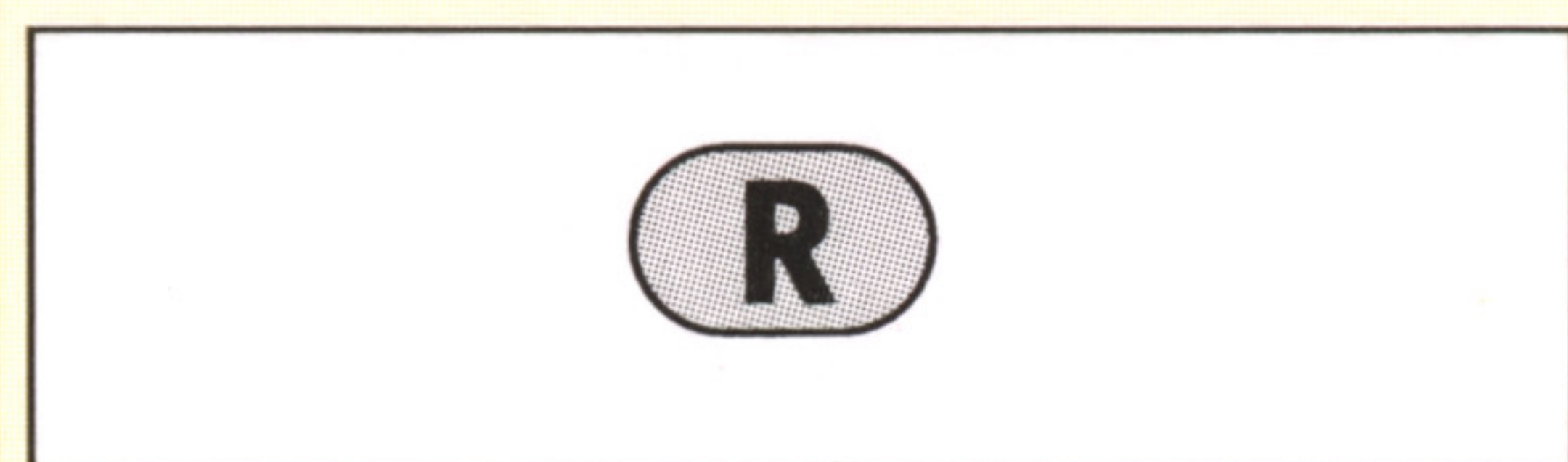
チャージ

足を出して相手のボールを奪います。

ショルダーチャージ

相手選手に肩を使ってプレッシャーをかけます。(ファールになりやすい。)

スライディング

✚ボタンの方向にスライディングします。(後ろからするとファールになります。)

クリア

✚ボタンの方向に大きくけり出します。

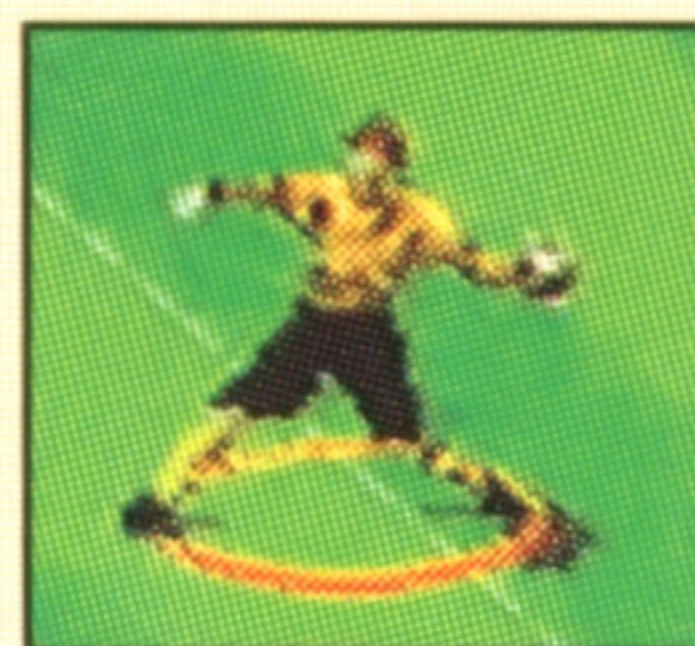
カーソルチェンジ

エディット画面で設定したカーソルタイプが実行されます。(→P.22)

FIGHTING ELEVEN ゴールキーパーの操作

マニュアル設定時の説明です。

キャッチング

Ⓐボタン→高いシュートのキャッチ
Ⓑボタン→低いシュートのキャッチ

スローイング(キーパー)

✚ボタンで方向を決めて、Ⓑボタンを短く押す→アンダースロー
ボタンを長く押す→オーバースロー

ゴールキック(パントキック)

✚ボタンで方向を決めて、Ⓐボタンでキック。押す長さでボールの飛距離が調整できます。

ゴールキック

押す長さでボールの飛距離が調整できます。

キーパーにカーソルをうつす

キーパーに選手カーソルが合います。

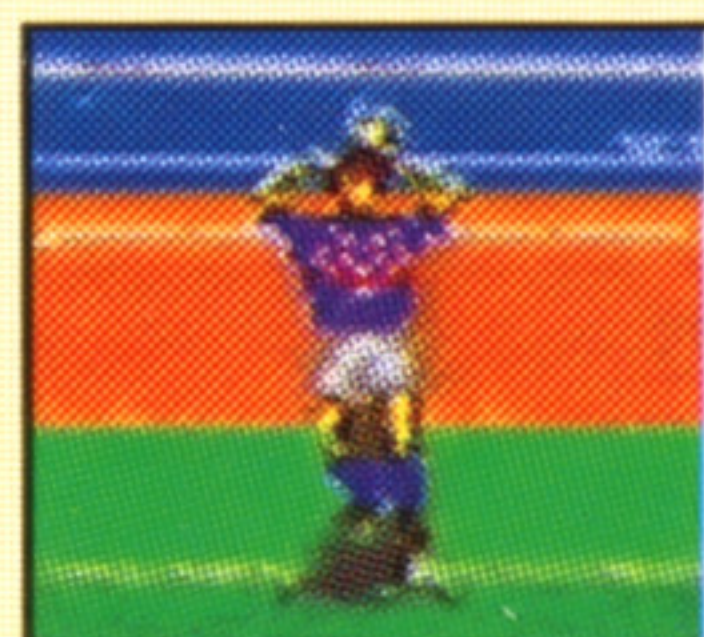
オートセービング機能

セービングがオートになります。
シュートの高低を自動で判断します。

★マニュアルキーパー設定時にはペナルティエリア内の味方がオートでボールをクリアしてくれます。

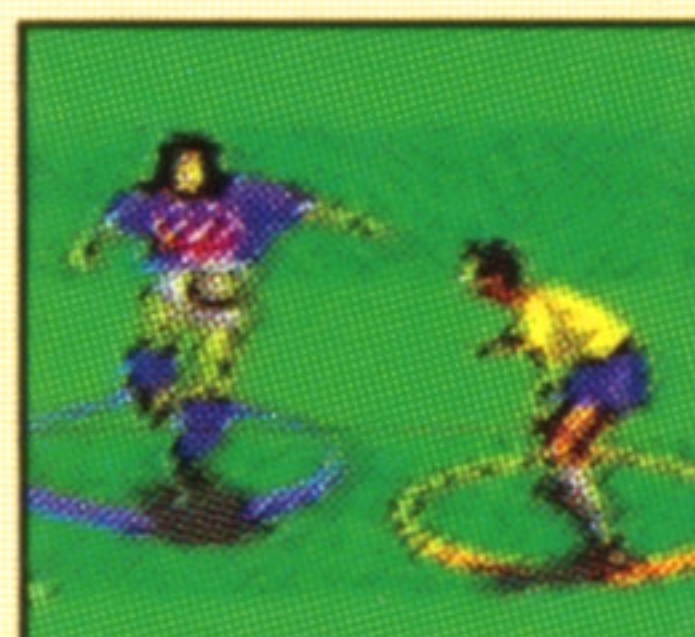
その他の操作

その他の操作説明です。

スローイング

プレイヤーにボールを投げます。

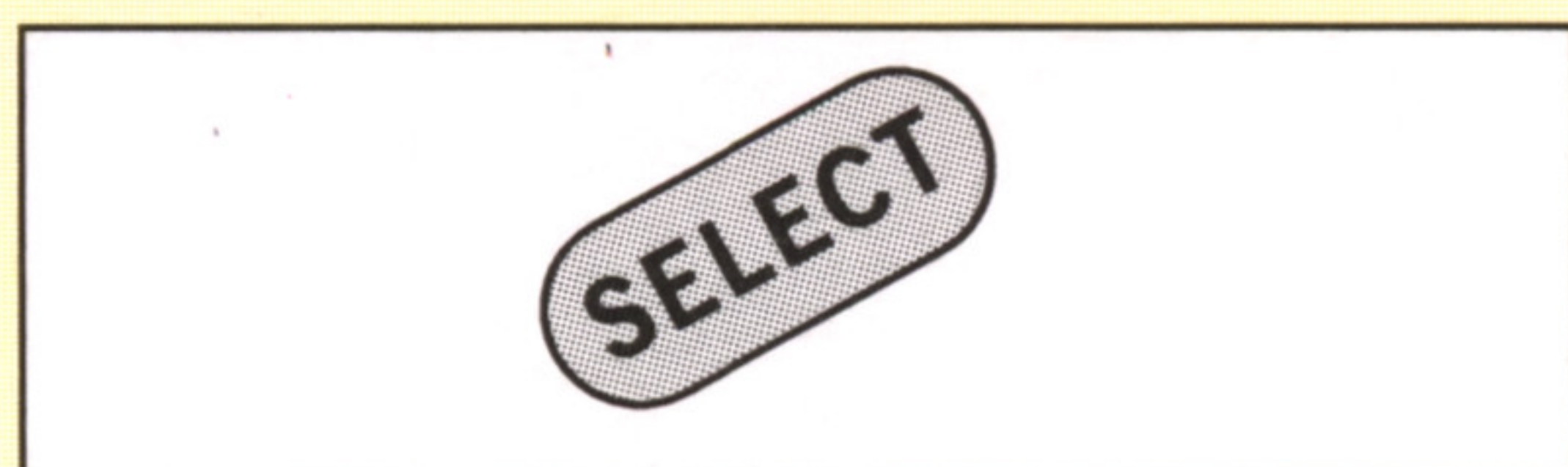
Ⓐボタン→山なりのボール

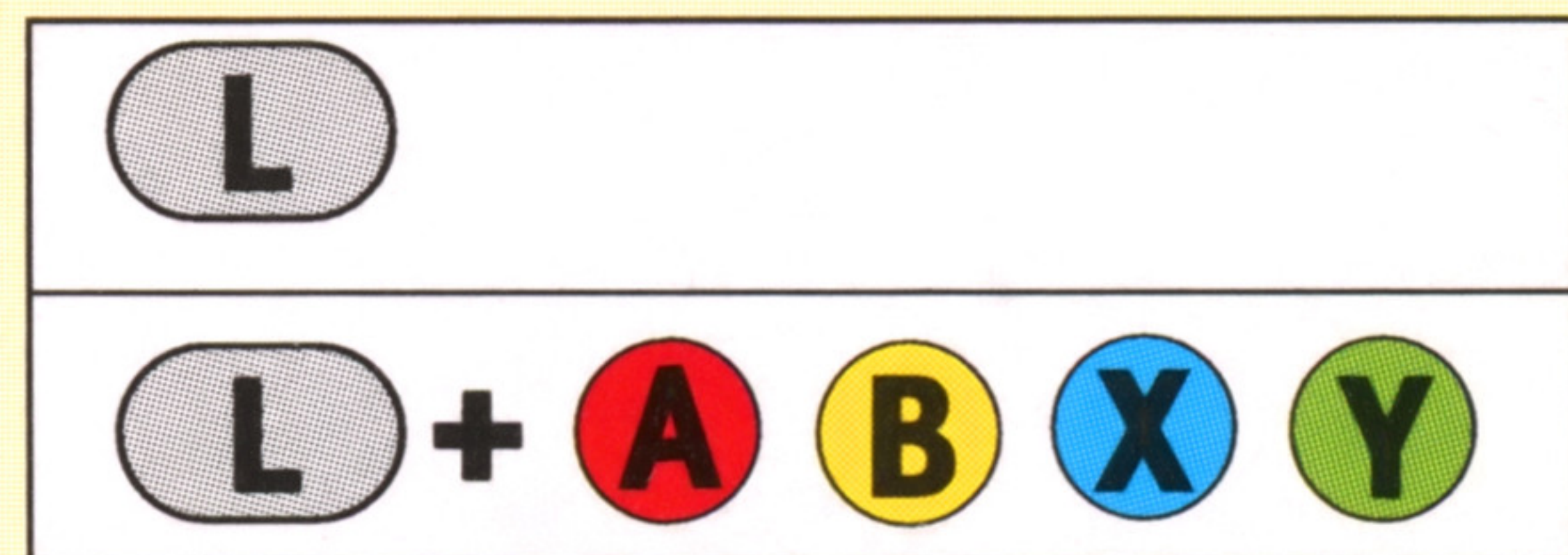
Ⓑボタン→まっすぐなボール

リフティング

 高いリフティング

 低いリフティング

ボールを地面に落とさず、その場でキープします。押し続けると連続でおこないます。

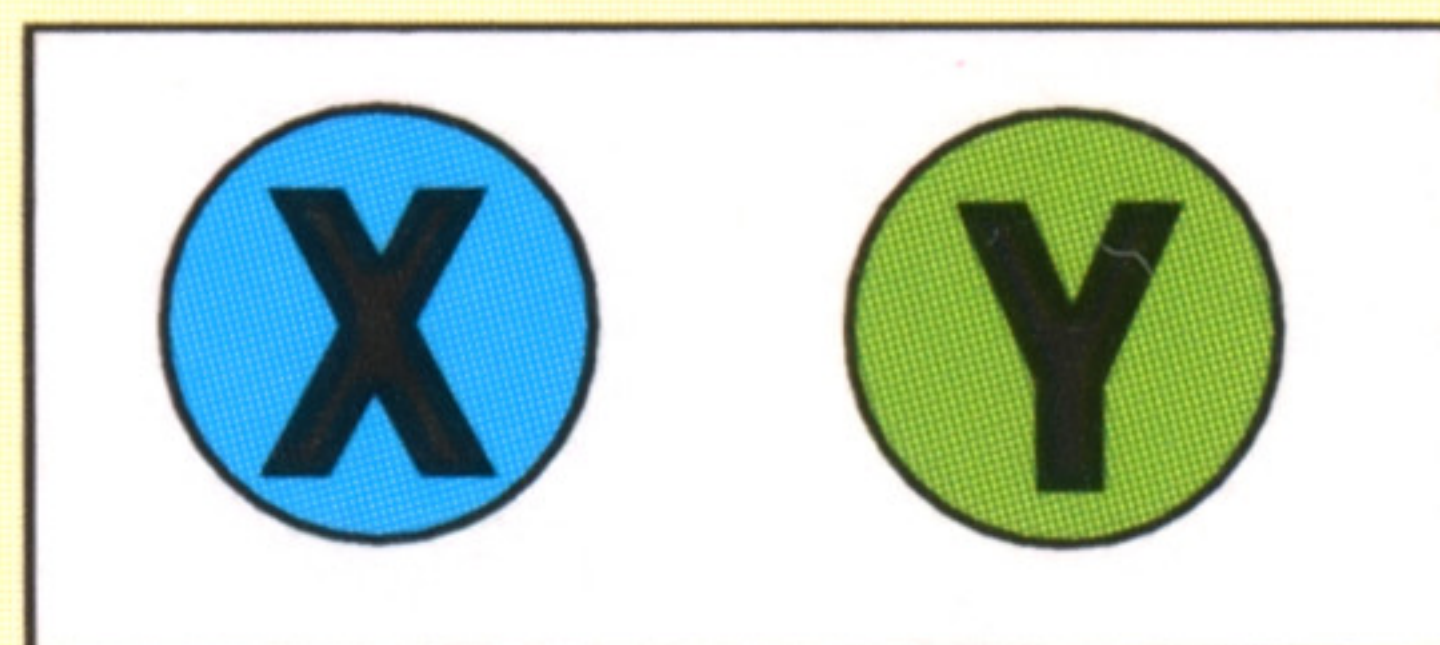
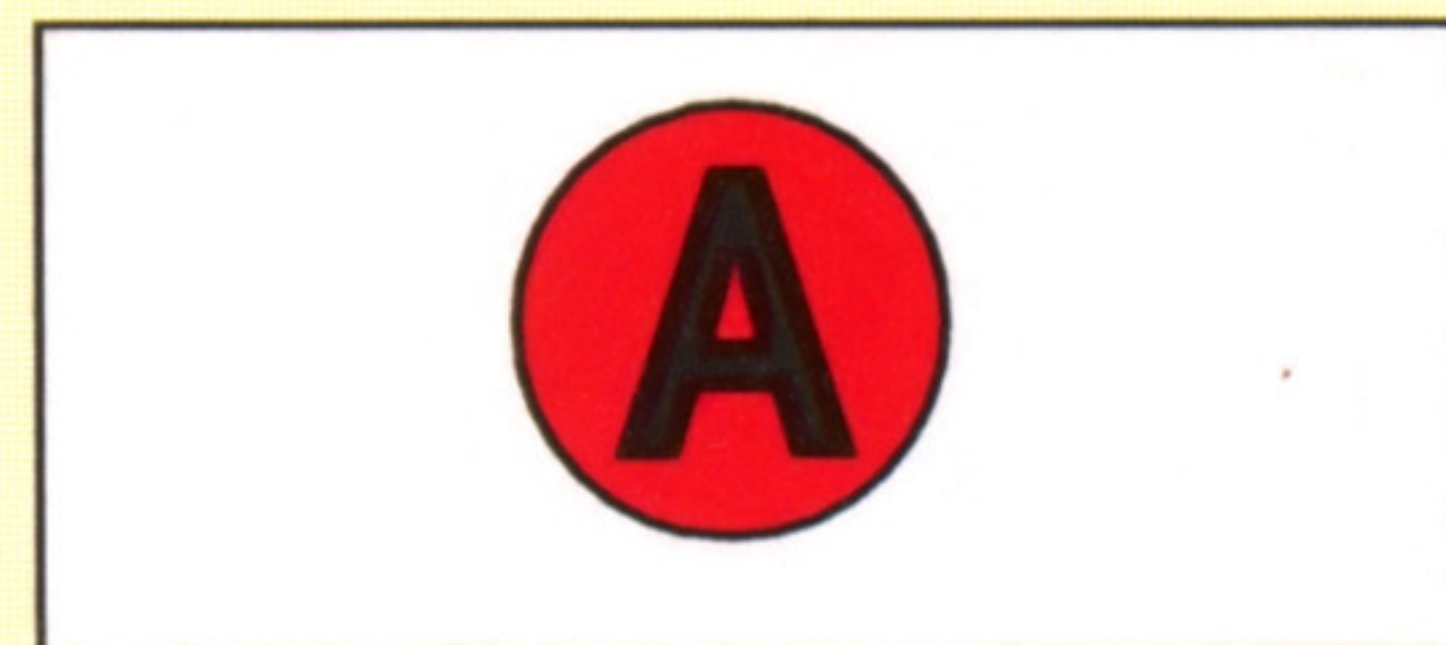
エディット画面へ

試合中SELECTボタンを押しておくと、ラインアウト時にエディット画面にかわります。

作戦実行

エディット画面で設定した作戦を実行します。(→P.18)

リプレイ機能

●試合中ゴールすると、自動的にリプレイ画面にはいります。

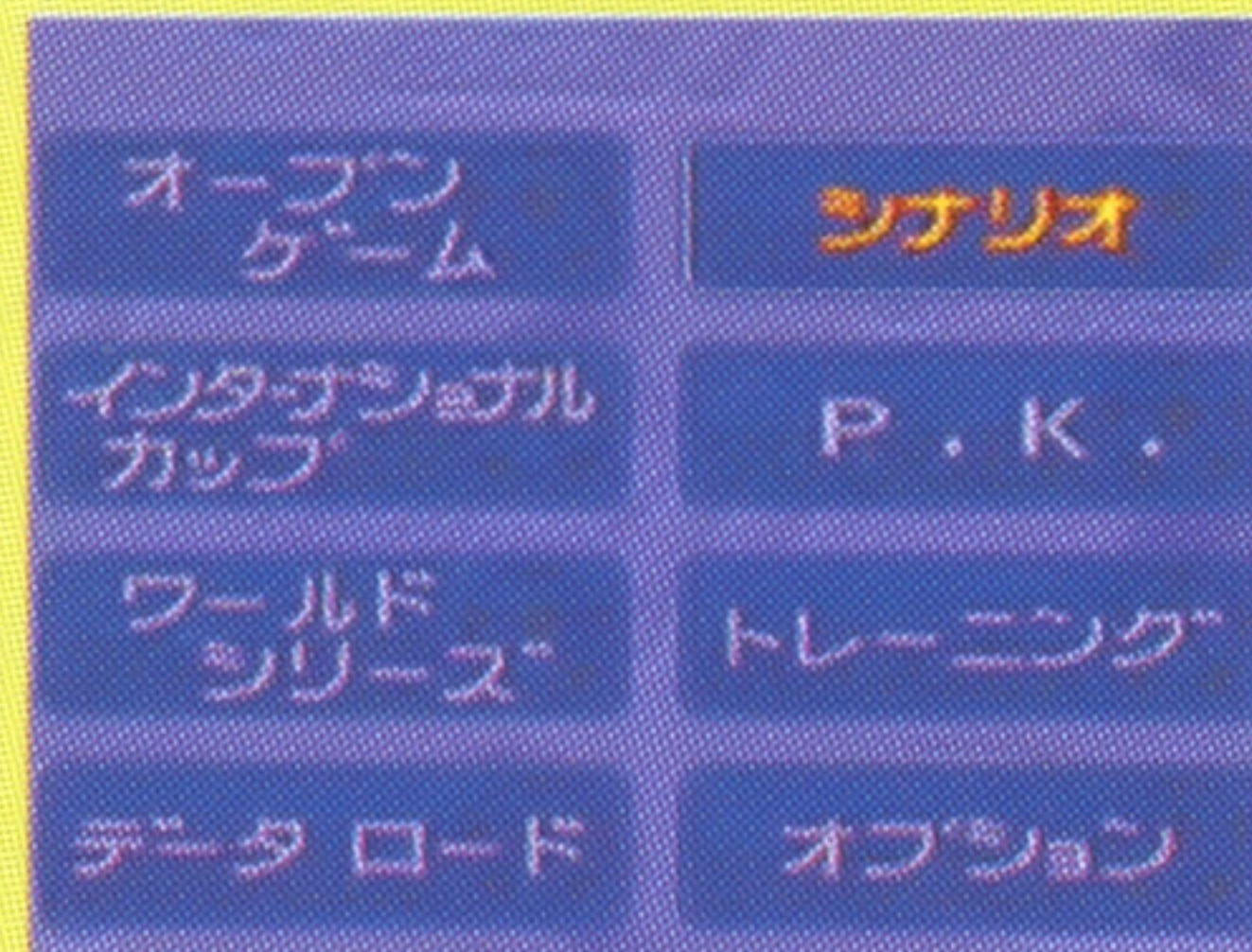
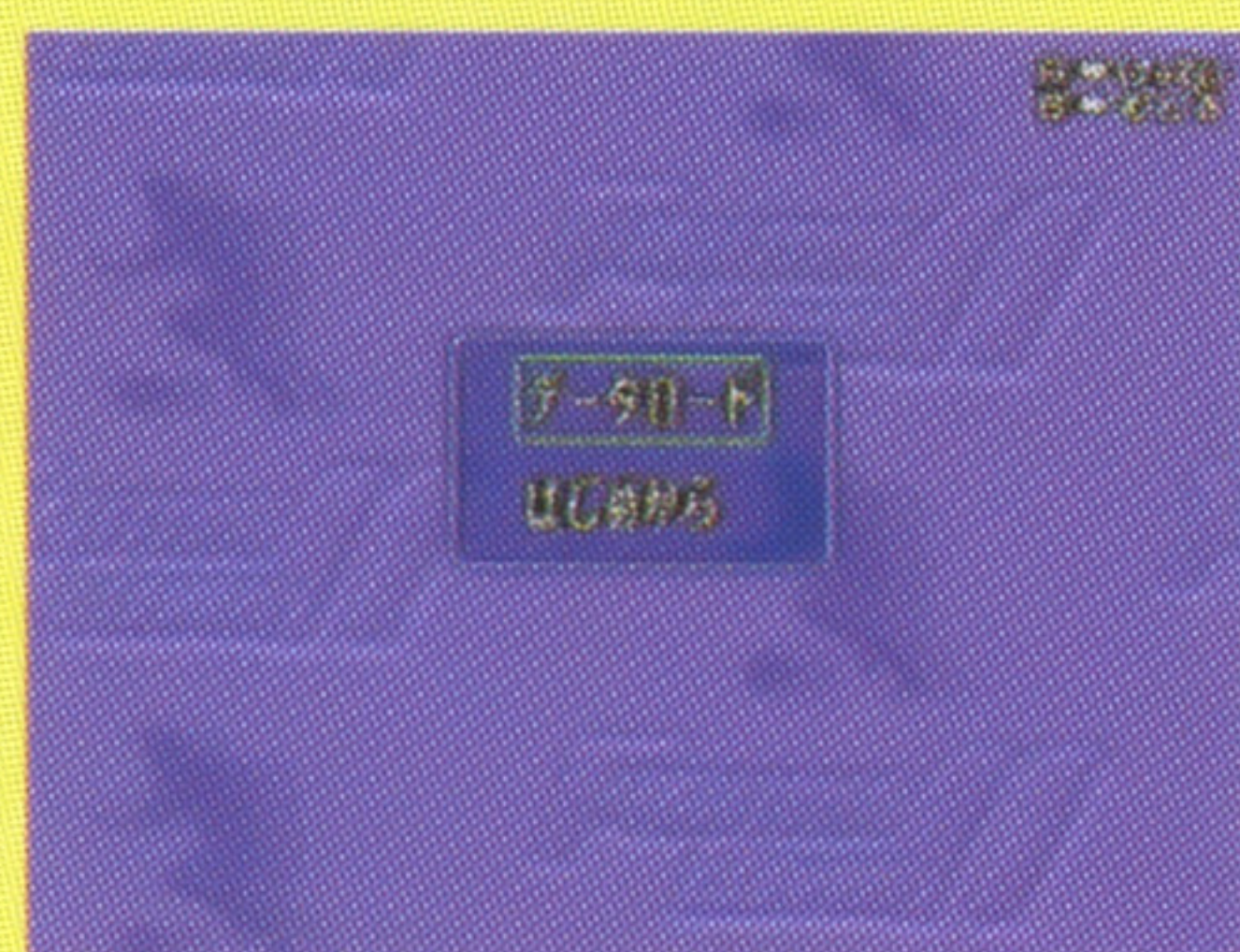
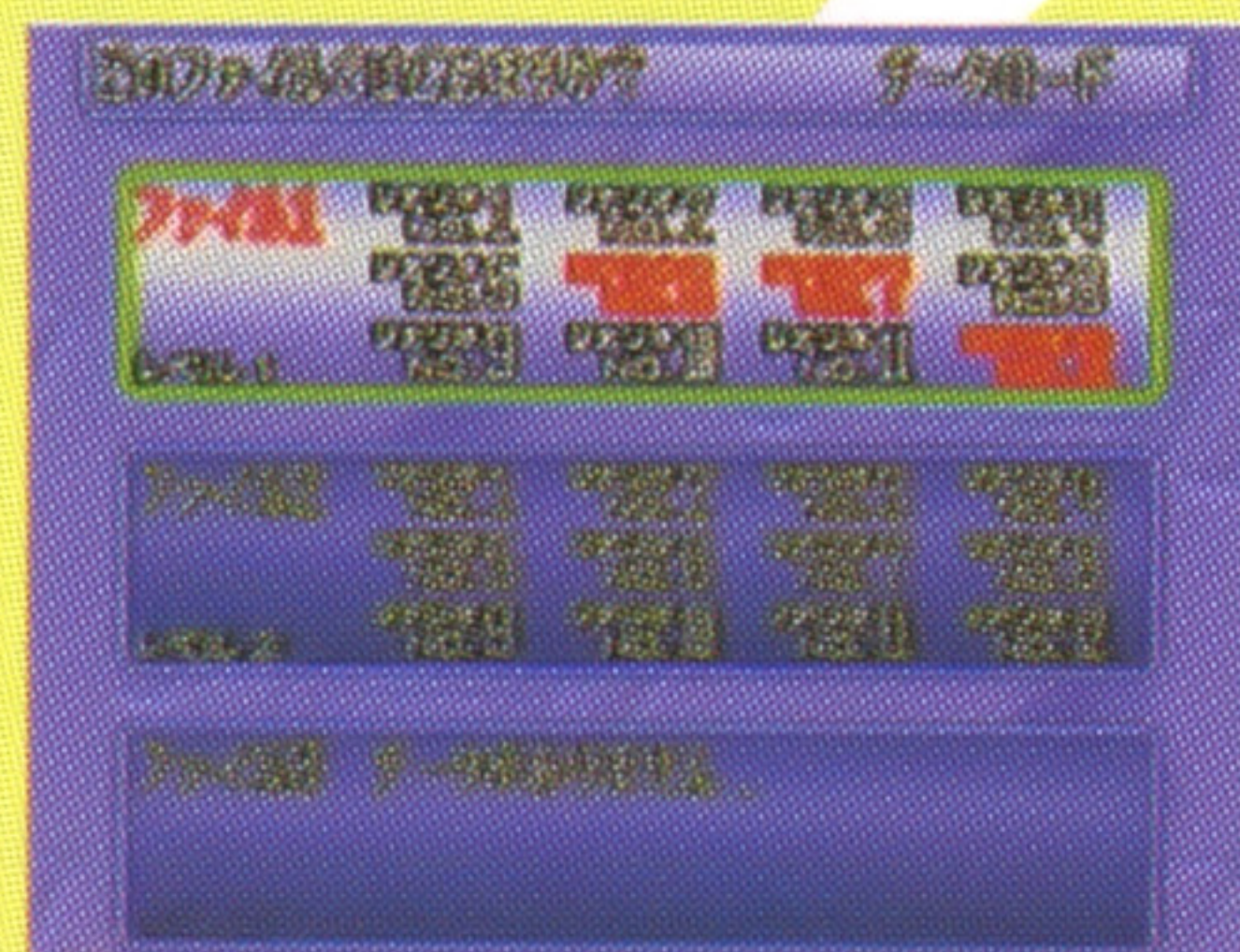
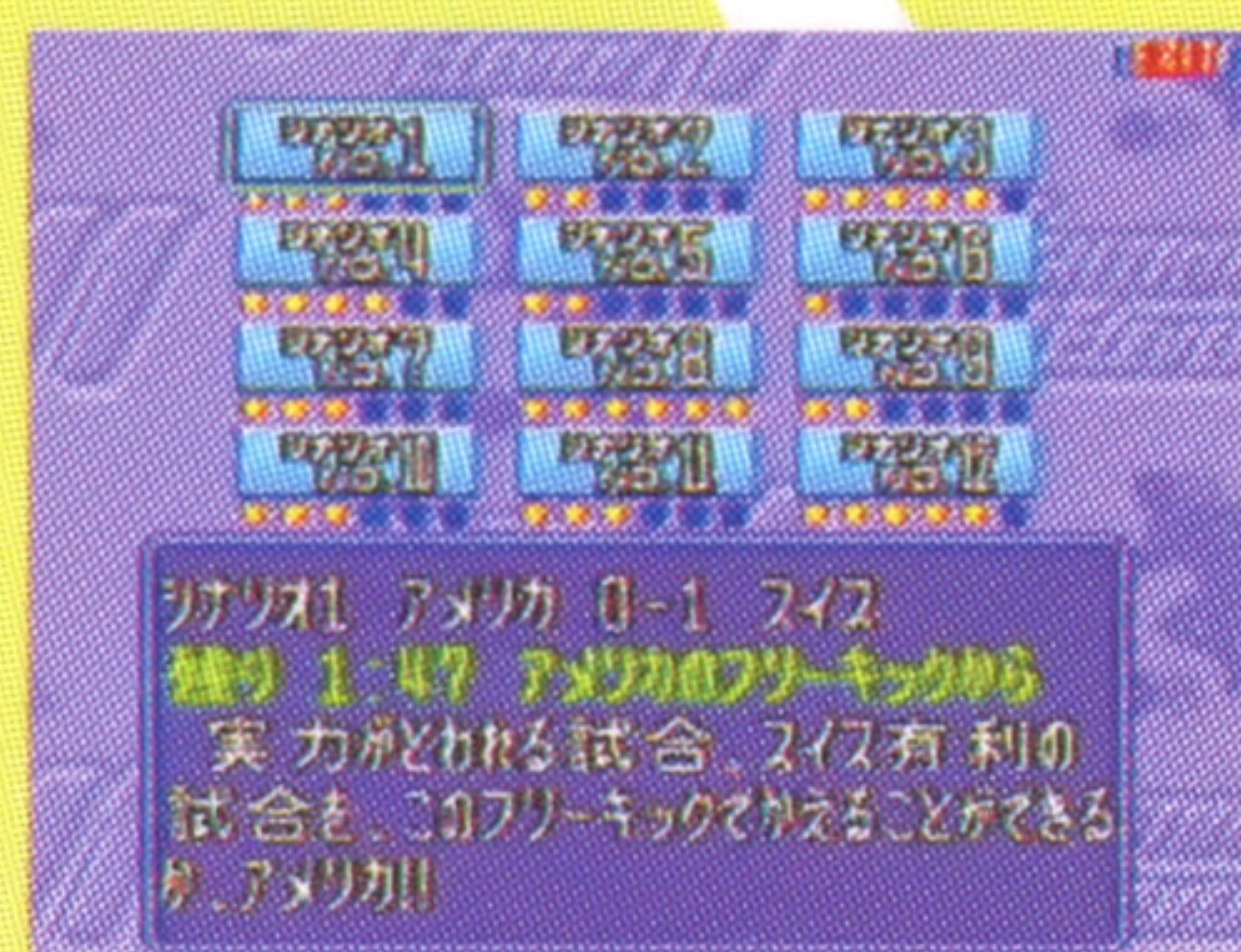
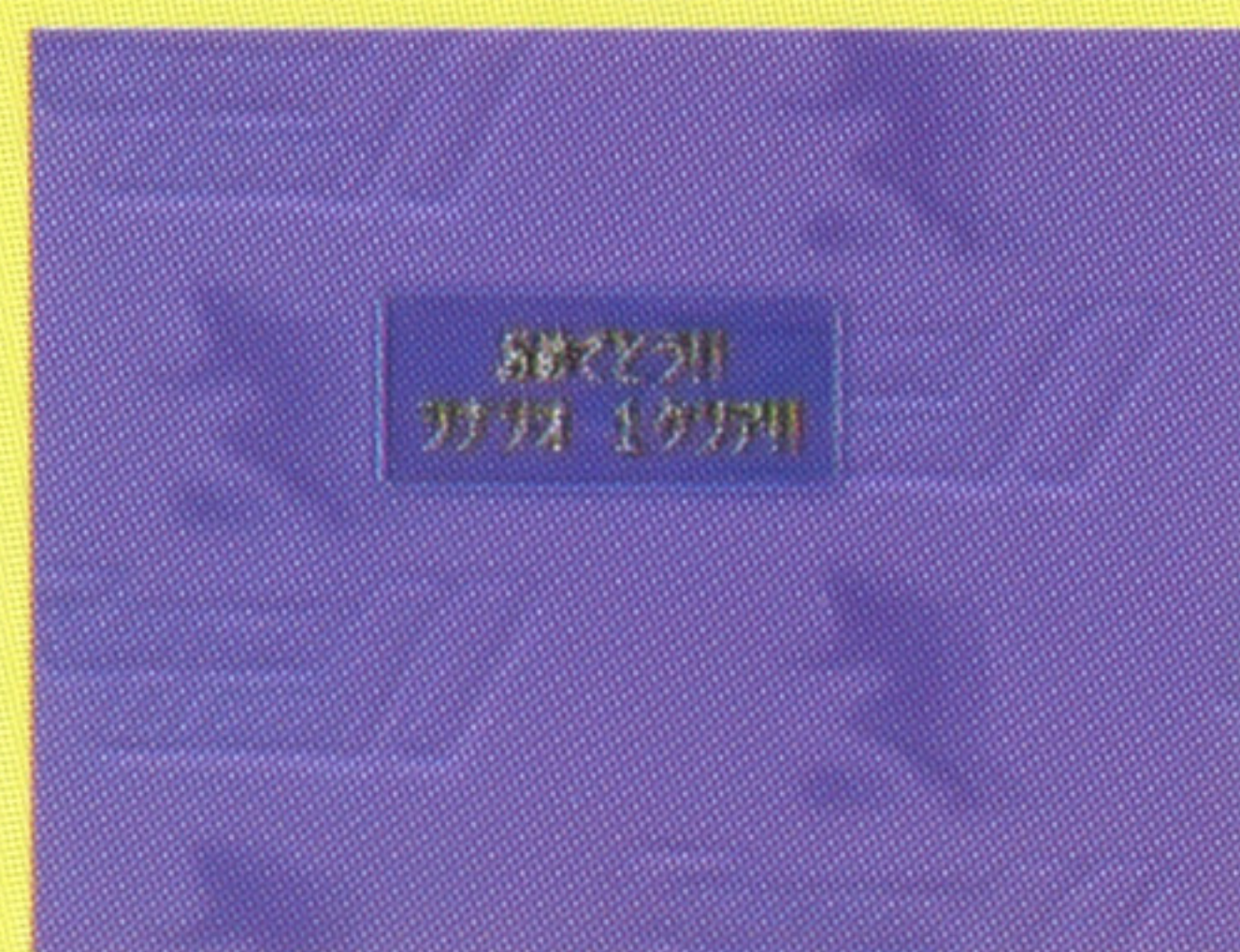
●試合中、STARTボタンで少し前のシーンがリプレイできます。

逆再生

一時停止

再生

★STARTボタンを押すとリプレイ画面をキャンセルできます。

FIGHTING ELEVEN シナリオ

12種類のシナリオのなかから選び、与えられた条件で試合を戦います。すべてをクリアするとエンディングを見ることができます。（1～4P）

1. ゲームモード選択画面でシナリオにカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定します。

2. ✚ボタンではじめからかデータロードを選びⒶボタンで決定します。

3. ✚ボタンで使用するファイル1～3を選びⒶボタンで決定します。

4. シナリオ選択画面で1～12のシナリオを✚ボタンで選び、Ⓐボタンでゲームスタートです。

5. シナリオの結果は自動的にファイルにセーブされます。

★クリアしたシナリオにはクリアマークがつきます。

★プレイヤーの操作は（P.26～31）をごらんください。

★オプション、エディットなどの設定はあらかじめ設定されています。

シナリオモードのルール

●その試合に勝つことでクリアになります。
●同点の場合はクリアにはなりません。

◆シナリオの説明

シナリオ1 [難度] ☆☆☆
設定 ………アメリカ0-1スイス
◆アメリカのフリーキックから
のこり1:47

シナリオ2 [難度] ☆☆
設定 ……イタリア0-0ブラジル
◆イタリアのゴールキックから
のこり0:35

シナリオ3 [難度] ☆☆☆☆☆
設定 …………………日本2-2韓国
◆日本のスローインから
ロスタイム

シナリオ4 [難度] ☆☆☆☆
設定 ルーマニア0-1スウェーデン
◆ルーマニアのフリーキックから
のこり1:23

シナリオ5 [難度] ☆☆
設定 …イタリア0-0ノルウェー
◆イタリアのコーナーキックから
のこり0:54

シナリオ6 [難度] ☆
設定 …ベルギー3-2ウルグアイ
◆ウルグアイのフリーキックから
のこり1:08

シナリオ7 [難度] ☆☆☆
設定 アルゼンチン0-1ナイジェリア
◆アルゼンチンのフリーキックから
のこり2:11

シナリオ8 [難度] ☆☆☆☆☆☆☆
設定 日本0-3アルゼンチン
◆日本のフリーキックから
のこり3:49

シナリオ9 [難度] ☆☆
設定 ………ブラジル0-0ロシア
◆ブラジルのコーナーキックから
のこり0:51

シナリオ10 [難度] ☆☆☆
設定 クロアチア0-1ポルトガル
◆クロアチアのコーナーキックから
のこり1:30

シナリオ11 [難度] ☆☆☆
設定 …デンマーク0-1メキシコ
◆デンマークのスローイン
のこり1:42

シナリオ12 [難度] ☆☆☆☆☆
設定 ……日本1-1イングランド
◆イングランドのペナルティキック
のこり0:19

P.K.

P.K.戦の練習、プレイができます。（1～4Pプレイ）

1. ゲームモード選択画面でP.K.にカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定します。

2. プレイヤー数の設定をします。✚ボタンで項目の選択、Ⓐボタンで決定します。Ⓑボタンでキャンセルできます。

3. ✚ボタン⬅➡で好きなチーム(国)を選び、Ⓐボタンで決定、スタジアムを選びます。

4. 5人のキッカーを選びます。✚ボタンで1人ずつ選手を選び、Ⓐボタンで決定します。

5. 5人のキッカーが決まったら、ゲームスタートする場合はⒶボタンを押します。

★2P側の選択は1P側と同じです。
★2人以上でプレイする時は、順番でプレイします。

ルール

両チーム5人ずつ選手がペナルティキックをおこない、成功数で勝敗を決めます。

勝敗が決まらなかった場合

P.K.戦で5人がシュートを終えても勝敗が決まらない時、毎回1人ずつ選手を出し勝負がつくまで続けます。選手は毎回1人づつ選手選択画面で選びます。

P.K.の操作方法

キッカーおよびキーパーの操作方法

◆キッカーの操作

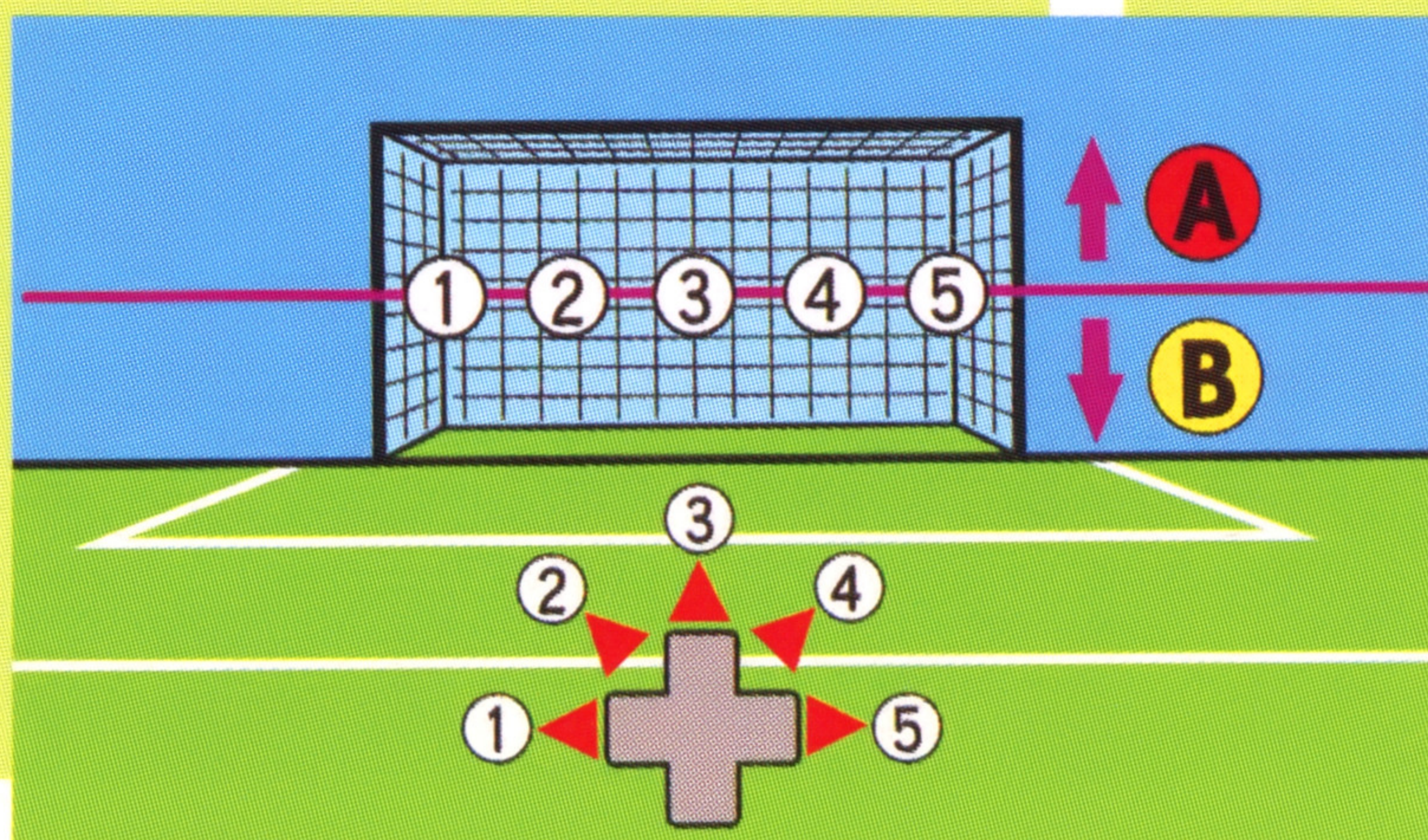
1. ✚ボタンでボールをキックする方向を決めます。Ⓐまたは Ⓑボタンでキックをスタートします。
2. キックしようとする瞬間にⒶまたはⒷボタンをもう一度押し、ボールの高さを決めます。
   Ⓐボタン・・・高いシュート
   Ⓑボタン・・・低いシュート

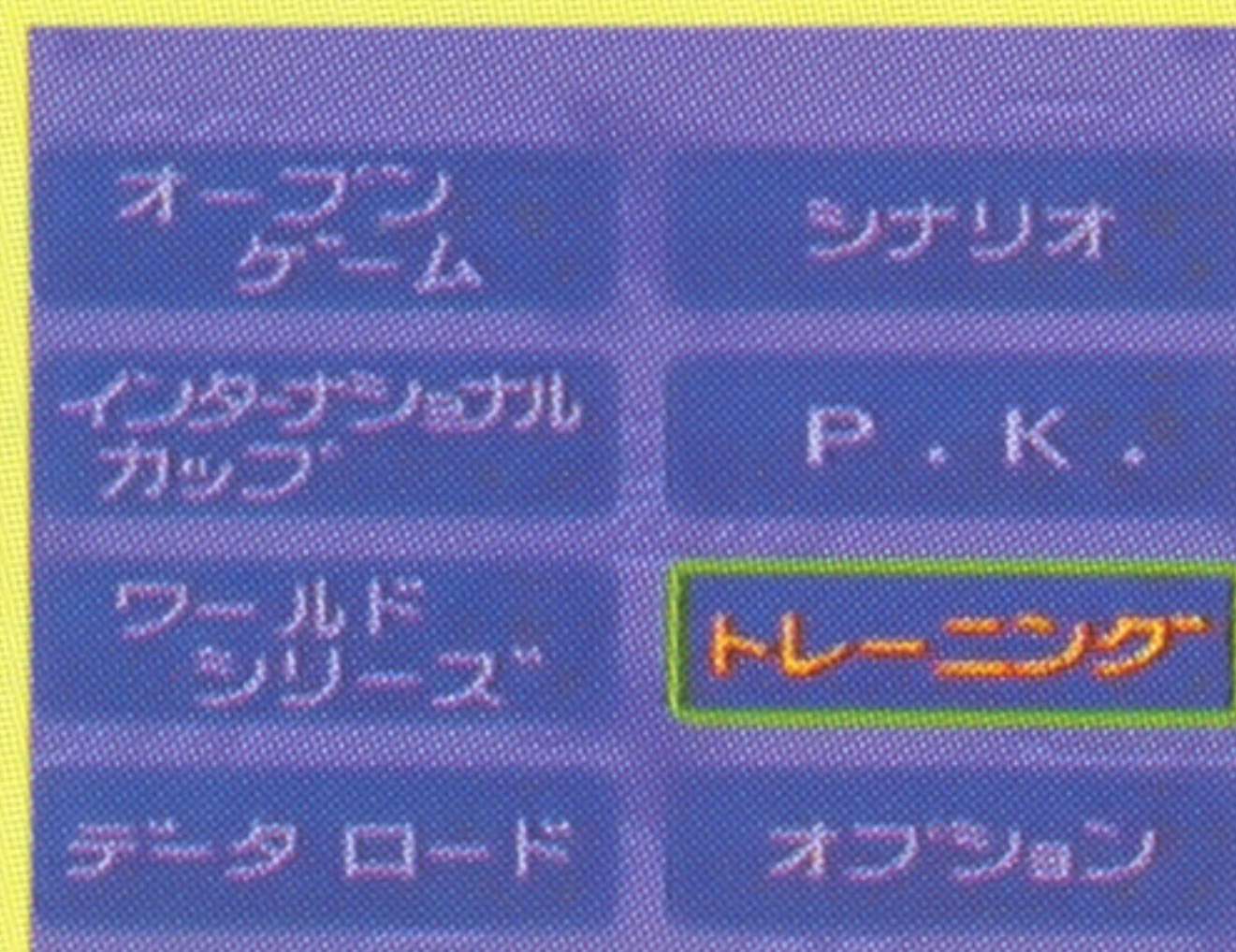
★タイミングよくボタンを押せば、スピードボールがけれます。
タイミングがずれると大きくボールがはずれます。
また、❷でⒶ(Ⓑ)ボタンを押さなければ必ず❶で狙った所にボールがけれます。
★✚ボタンを離してスタートするとボールは中央にキックされます。

◆キーパーの操作

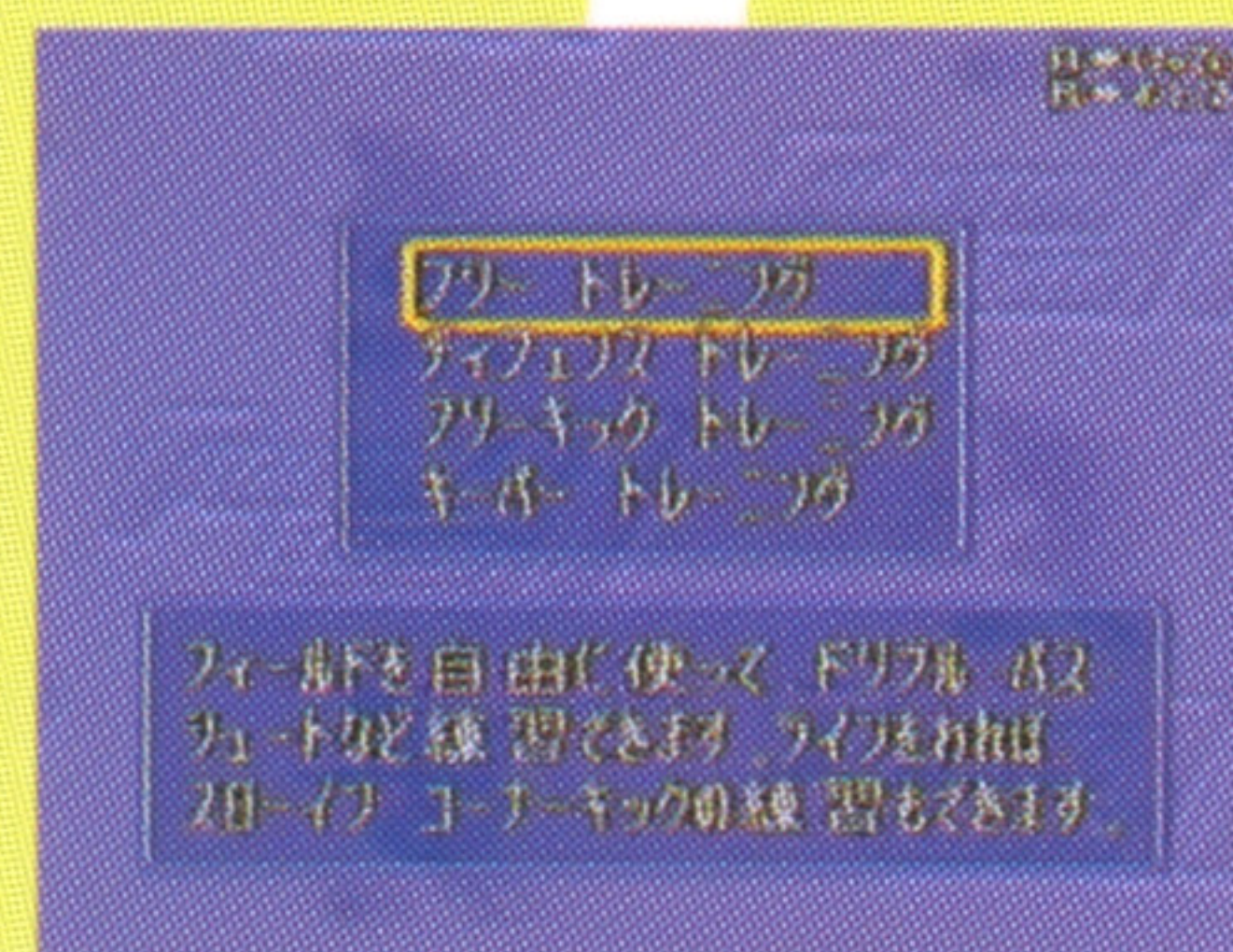
1. ✚ボタンでキャッチングする方向を決めます。
2. Ⓐまたは Ⓑボタンでキャッチング(パンチング)します。
   Ⓐボタン・・・高いシュートのキャッチング
   Ⓑボタン・・・低いシュートのキャッチング

★キーパーはキッカーがボールを蹴る瞬間まで動けません。

FIGHTING ELEVEN トレーニング

トレーニングモード、チャレンジモードで基本的な操作を練習します。（１Ｐ専用）

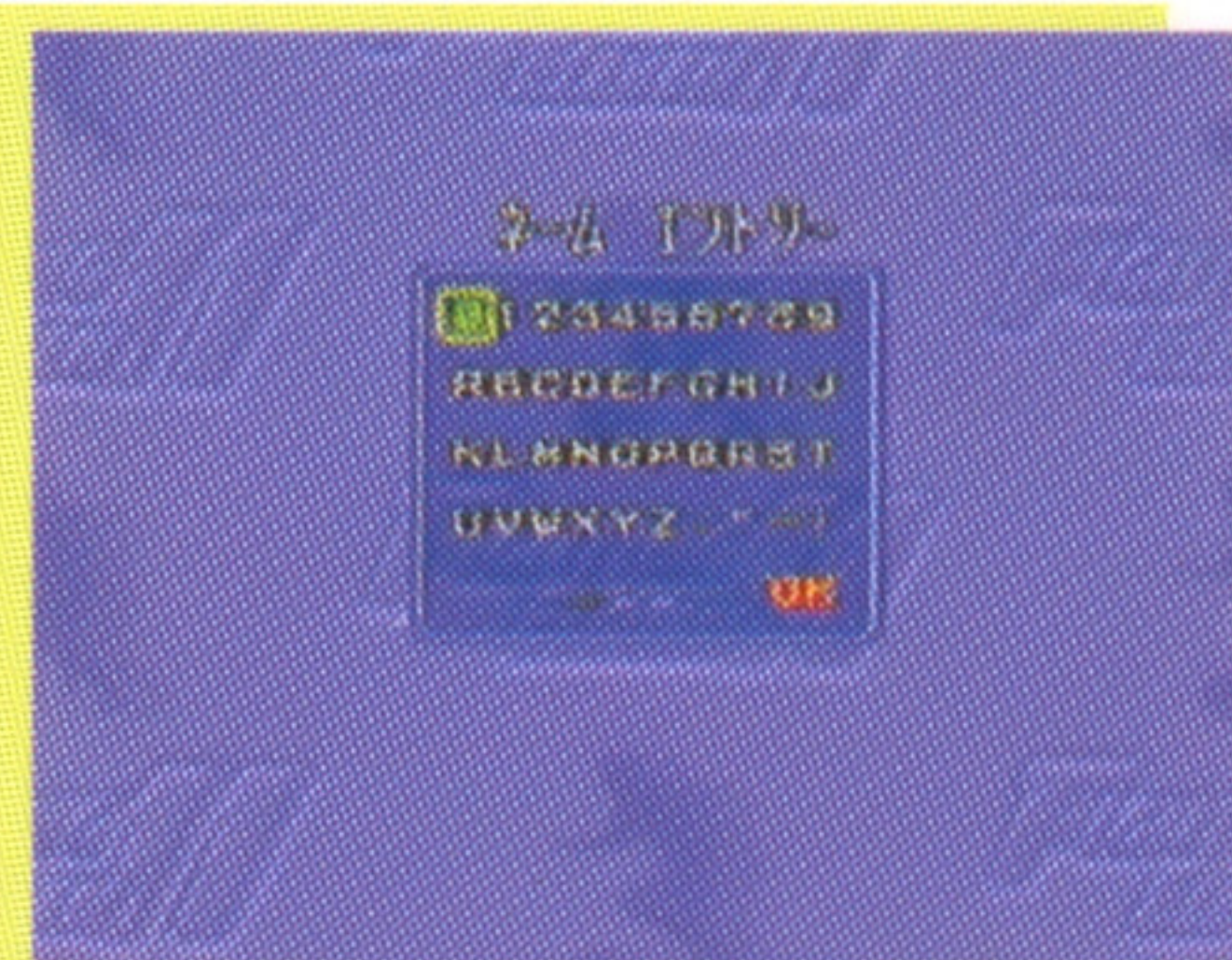
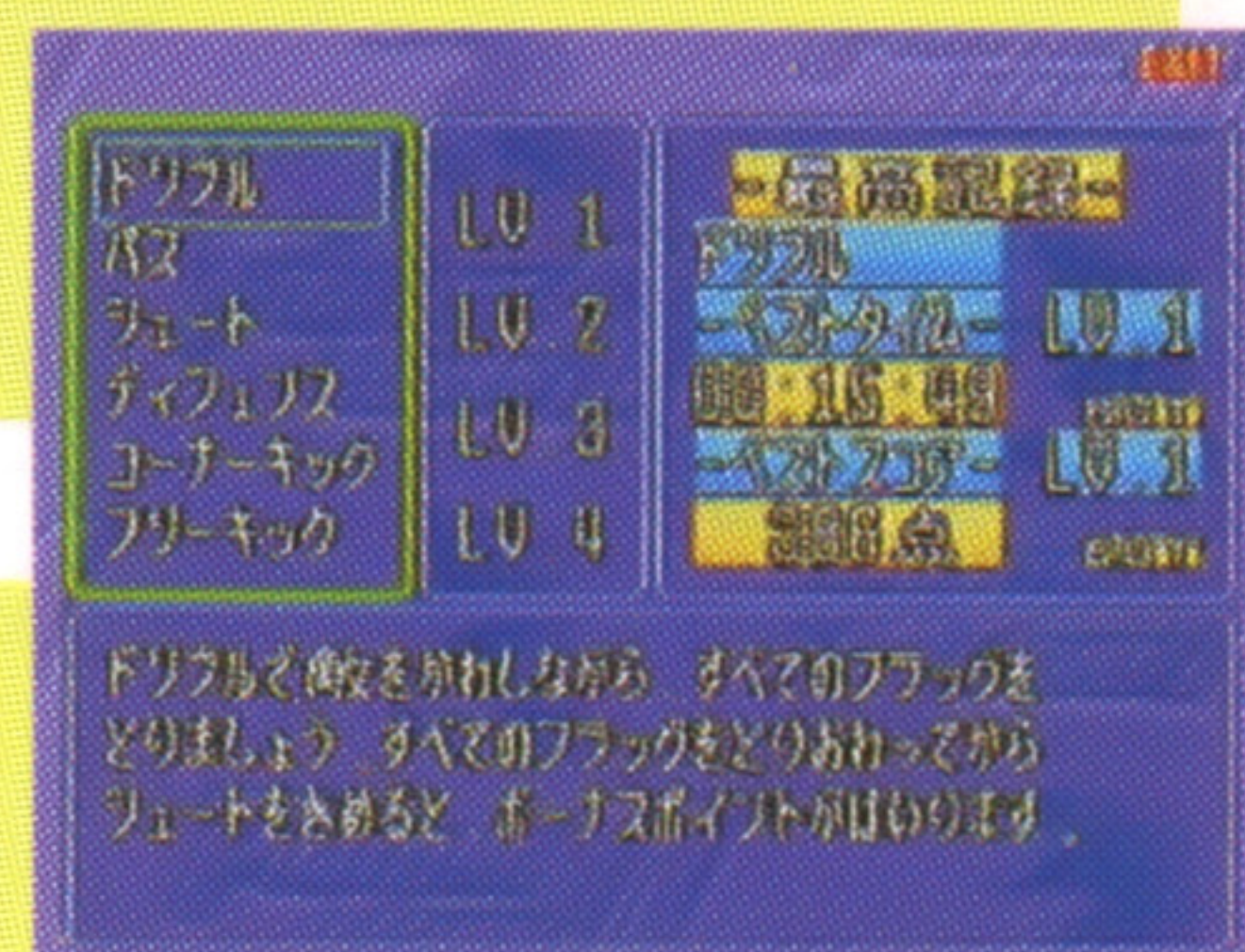
1. ゲームモード選択画面でトレーニングにカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定します。
2. ✚ボタンでゲームのモードを選び、Ⓐボタンで決定します。
   トレーニングモード→基本操作の練習です。
   チャレンジモード→各チャレンジモードの記録に挑戦します。

◆トレーニングモード

1. ✚ボタン←→で好きなチーム（国）を選びⒶボタンで決定、次にスタジアムを選びます。
2. ✚ボタンで各モードを選び、Ⓐボタンで決定します。

★トレーニングモードでエディット設定できるのはメンバーチェンジ、フォーメーション、キーコンフィグ、カーソルチェンジです。

◆フリートレーニング→ドリブル、パス、シュートなどの練習
◆ディフェンストレーニング→相手の攻撃を防ぐ練習
◆フリーキックトレーニング→フリーキックの練習
◆キーパートレーニング→マニュアルキーパーの練習

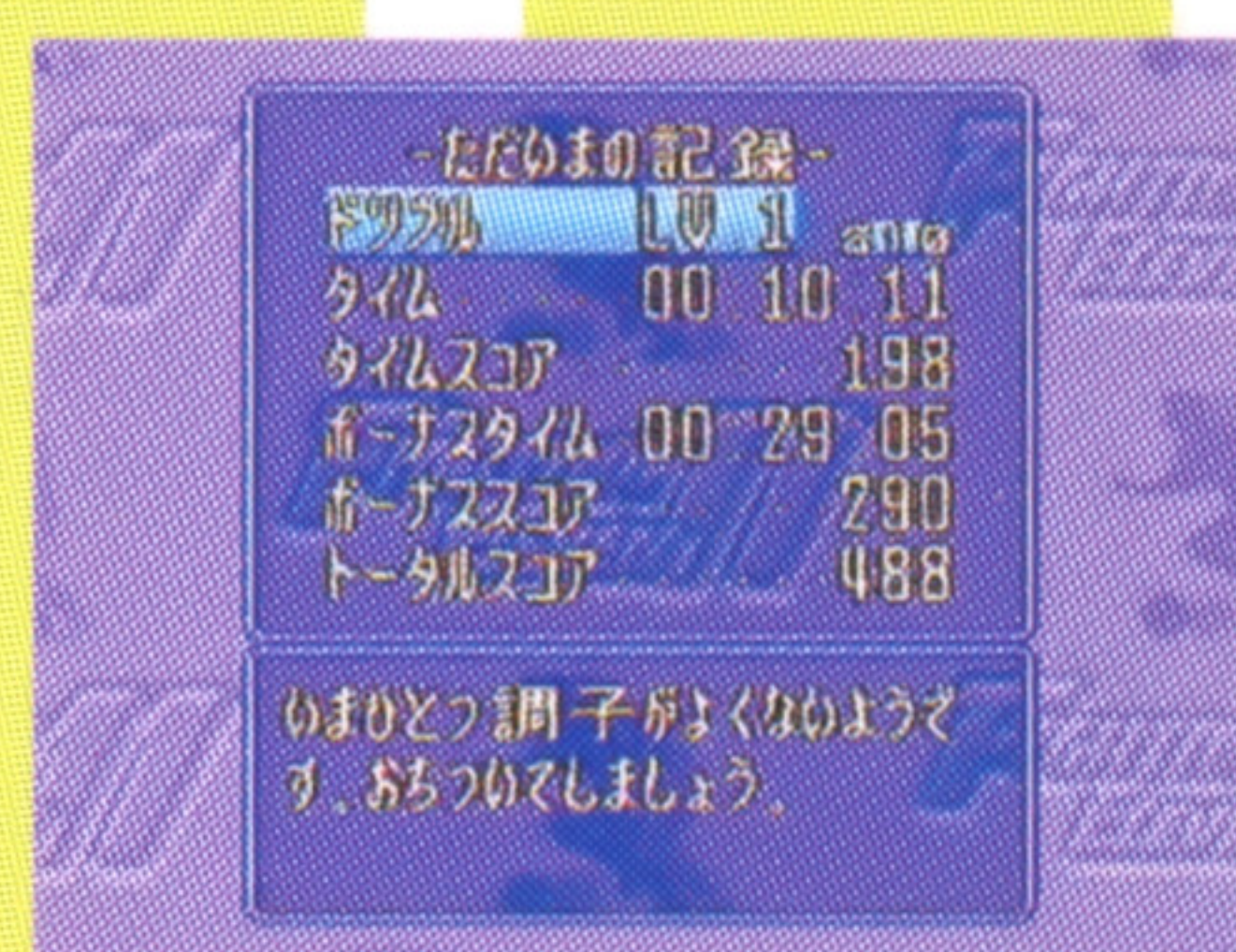
3. トレーニング中、SELECTボタンでトレーニングが終了します。

◆チャレンジモード

1 ✚ボタンで文字を選び、Ⓐボタンで決定。プレイヤーの名前を入力(3文字まで)します。

2 ✚ボタンでチャレンジ項目を選び、Ⓐボタンで決定。

★各モードのハイスコアが出ると最高記録のウインドウに記録されます。

1 ✚ボタンでゲームレベル(1～4)を選び、Ⓐボタンで決定します。

2 クリア後、結果表示とメッセージが表示されます。

★エディット設定できるのはキーコンフィグ、カーソルチェンジだけです。

▶チャレンジモードのルール

●ドリブル、パス、シュート、ディフェンス、コーナーキック、フリーキックをなるべく早くクリアーするタイムアタックゲームです。タイムが早いほどポイントが高くなります。

●各項目、タイムアタック終了後、ボーナスチャンスとして30秒間にシュートを決めます。シュートが決まると30点、そしてボーナスタイムの残りがポイントとして追加されます。

●タイムアタック後のポイントとボーナスポイントをたしたものがスコアとなります。

★プレイヤーの操作は（P.26～31）をごらんください。

★2PコントローラのSELECT、START、L、Rで記録を初期化することができます。

FIGHTING ELEVEN オプション

ゲームの設定、難度が設定できます。

1. ゲームモード選択画面でオプションにカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定します。
2. ✚ボタンで項目を選び、Ⓐボタンで決定します。

オプション画面の操作

✚ボタン⬅➡で設定の変更します。

●ゲームレベル　・・ゲームの難度を1(やさしい)〜5(難しい)に設定できます。

●試合時間　・・・・試合(ハーフ)時間を3、5、7分に設定できます。

●実況セレクト　・・実況あり、なしに設定できます。

●サウンド・・・・・お持ちのテレビに合わせてステレオ､モノラルを設定してください。

●ルール・・・・・・ルール(オフサイド、ファール)設定のあり、なしが設定できます。

- イエローカードのあり、なしが設定できます。
- Vゴール、延長戦の選択。
- 審判が選べます。カルロス(厳しい)、ハインツ(中間)、ハセガワ(甘い)ランダム(ランダムを選ぶと3人のなかのだれかが審判になります。)

●選手名エディット・選手を好きな名前に変更できます。

選手名エディットの操作

1. Ⓛ、Ⓡボタンで地域を選び、✚ボタンで国を選びます。Ⓐボタンで決定すると、名前入力画面へかわります。
2. 名前を変えたい選手を選び、Ⓐボタンで決定します。
3. 名前入力ウインドウでⓁかⓇボタンでページがめくれます。

4. ✚ボタンで文字を選び、1文字ずつⒶボタンで決定します。Ⓑボタンを押すと、1文字ずつ消すことができます。(名前は最大8文字まで入力できます。)
5. 名前の入力が終ったら、OK、キャンセルのいずれかを✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。

OK → 登録した名前を記録します。

キャンセル → 設定前にもどります。

6. 選手名エディットが終ったら、EXIT、セーブ、リセットのいずれかにカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定します。

EXIT → オプション画面にもどります。

セーブ → データを記録します。

リセット → 初期設定にもどります。

★選手名エディットは最大20チームまで登録可能です。

FIGHTING ELEVEN

セーブ、データロード

試合データをセーブできます。セーブした試合データをロードすれば、ゲームの続きをプレイできます。

◆セーブ

ミニリーグ、ミニトーナメント、インターナショナルカップ、ワールドシリーズは試合データをセーブできます。

1. 試合が終わるとセーブ画面になります。✚ボタンでファイルを選び、Ⓐボタンで決定します。（Ⓑボタンでキャンセルできます。）

★セーブファイルは3つあります。
★トレーニングモードのセーブはベストタイムを自動的に記録します。
★選手名のセーブは選手名を変更するたびに、新しい名前がセーブされます。

◆データロード

1. ゲームモード選択画面でデータロードにカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定します。
2. ✚ボタンでセーブしたファイルを選び、Ⓐボタンで決定します。（Ⓑボタンでキャンセルできます。）
3. セーブした試合の続きがプレイできます。

バッテリーバックアップ機能について

この製品のゲームデータは内蔵電池で記憶しています。内蔵電池の寿命がなくなると、記憶させていたデータが消え、データ記憶ができなくなります。このような症状が起こった場合は、内蔵電池の寿命が切れている可能性がありますので電池交換をお勧めいたします。なお、電池交換の場合は残っている記憶データもすべて消失しますのであらかじめご了承ください。詳しくは45頁の電池交換規定を参照のうえ、コナミ㈱各サービスセンターまたは、お買い上げ店にお問い合わせください。

FIGHTING ELEVEN ルール

●ファール…ゲーム中に後方からのスライディングをして相手をころばせたときにとられます。通常フィールド内では直接フリーキックとなり、ペナルティーエリア内ではペナルティーキック（P・K）になり、P・K画面に移ります。

●イエローカード、退場について…後方からのスライディングなど危険なプレイをした時、イエローカードを取られます。イエローカードが2枚になるとレッドカードになり、その場で退場となります。メンバーが6人以下になった場合、負けになります。

●キーパーへのバックパスについて…味方からキーパーへのパスは手でとることはできません。

●オフサイド…オフサイドを取られた位置から再スタートになります。

■オフサイドとは：相手の陣地でボールよりも前にいる味方の選手にパスを出すとき、その味方とゴールラインの間に相手の選手が一人しかいないとオフサイドをとられます。

■直接フリーキックとは：相手の反則で与えられるキックで、直接ゴールを狙ってもいいもの。

■間接フリーキックとは：相手の反則で与えられるキックで、蹴られたボールが一度キッカー以外のプレイヤーに触れなければ得点にならない。

■ペナルティーキックとは：守備側の選手が自陣のペナルティエリア内で、直接フリーキックとなる反則を犯した時に与えられるキック。

■フリーキックとは：反則のあった場所から、相手の妨害なしでするキック。

■コーナーキックとは：守備側の選手が最後に触れたボールがゴールラインを越えた場合のゲームの再開方法。攻撃側はゴールラインを超えた地点に近い方のコーナーエリアからキックします。

■スローインとは：ボールがタッチラインを越えた時、最後にボールを触れた選手の相手側に与えられるプレイ再開の方法。
直接ゴールに入れても点数にはなりません。

出場チーム紹介

出場チームの特徴と、フォーメーションを紹介します。

ヨーロッパ1

イタリア
世界一鉄壁の守備を誇る
攻撃型 4-4-2

オランダ
爆発的な攻撃力を持つ
攻撃型 3-4-3

ドイツ
パワー、スタミナ、
スピードの力強いサッカー
攻撃型 3-5-2

ポルトガル
高い技術と
パスワークを持つ
攻撃型 4-3-3

スペイン
攻撃的なサッカーが主体
攻撃型 3-4-3

ベルギー
名キーパーがゴール前に
たちふさがる。
守備型 4-4-2

ヨーロッパ2

イングランド
長いパスとスピードの
サッカー
攻撃型 4-4-2

フランス
エレガントな攻撃
攻撃型 4-3-3

デンマーク
早いドリブルと
ロングパス
攻撃型 4-4-2

アイルランド
キック&ラッシュの
サッカー
守備型 4-4-2

ノルウェー
空中戦では世界一
守備型 4-5-1

スウェーデン
高さとスピードを
かね備えた攻撃
守備型 4-4-2

ヨーロッパ3

クロアチア
高い個人技を持つ
ラテン的チーム

攻撃型
4-4-2

ロシア
火のような
カウンター攻撃

守備型
5-3-2

ルーマニア
芸術的なカウンター攻撃

攻撃型
4-5-1

スイス
堅いラインディフェンス

攻撃型
4-4-2

ギリシャ
最近力をつけてきた
チーム

守備型
4-4-2

ブルガリア
スタミナを生かした
サッカー

攻撃型
4-3-3

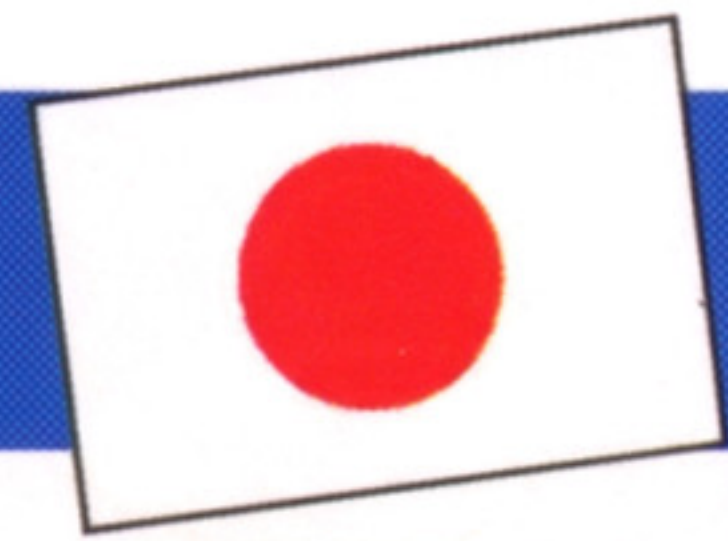
アジア

日本
俊敏さを生かした
サッカー

攻撃型
3-5-2

韓国
駿足を生かした
早いサッカー

攻撃型
3-5-2

中国
組織的なプレイ

攻撃型
4-4-2

サウジアラビア
スピーディーな
カウンター

守備型
4-4-2

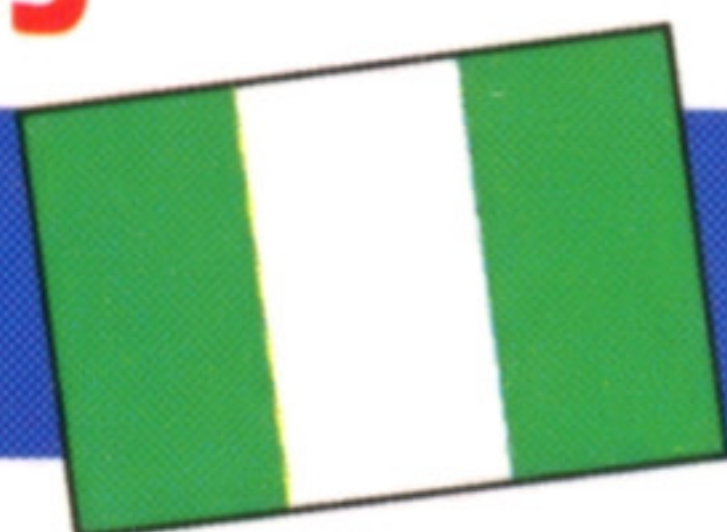
ウズベキスタン
アジアの中で頭角を
現してきたチーム

攻撃型
4-4-2

アラブ首長国連邦 (U.A.E)
超守備的に
カウンターを狙う

守備型
5-3-2

北、中米、アフリカ

ナイジェリア
アフリカンパワーサッカー

攻撃型 3-5-2

カメルーン
激しいプレイからカウンター

攻撃型 4-4-2

モロッコ
スピーディーなサッカー

攻撃型 4-4-2

アメリカ
一発のカウンター狙い

守備型 4-4-2

カナダ
守備的なプレーからカウンター

守備型 4-4-2

メキシコ
高い攻撃力を持つ

攻撃型 3-4-3

南アメリカ

ブラジル
世界最強のサッカー王国

攻撃型 4-4-2

アルゼンチン
スピードとドリブルのチーム

攻撃型 4-4-2

コロンビア
細かなパス回しで相手を崩す

攻撃型 4-4-2

ウルグアイ
優勝経験を持つ強豪

攻撃型 4-4-2

パラグアイ

個人技主体のサッカー

攻撃型 4-4-2

ボリビア
南米地区のダークホース

攻撃型 3-5-2

電池交換規定

「カセット内蔵バッテリーバックアップ用電池交換について」

1．取扱説明書の注意書きにしたがい、正常な状態で使用した上で内蔵電池が切れた場合は以下の規定にもとづき電池交換をいたします。
尚、商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。

(1) 発売日より1年間は無償にて電池交換いたします。

(2) 発売日より1年間以上経過した場合の電池交換は有償交換となります。

2．発売日より1年間以内でも次の場合は有償となります。

(1) 使用上の誤り、不当な修理や改造による電池消耗。

(2) お買い上げ後の移動、輸送、落下などによる電池消耗。

(3) 火災、地震、風水害、落雷、その他天災地変、公害、塩害、異常電圧などによる電池消耗。

3．カセット内蔵電池の消耗、交換時には記憶していた内容が消失します。その内容および、このソフトを使用したことによる損害、逸失利益または第三者からのいかなる請求においても、当社は一切その責任を負いませんのであらかじめご了承ください。

4．上記内容にもとづく電池交換は日本国内においてのみ有効です。
上記内容についてご不明な点等がございましたらコナミ(株)、各サービスセンターにご連絡ください。

■修理依頼先：コナミ株式会社

東京サービスセンター	〒101 東京都千代田区神田神保町3−25 TEL 03-3234-8768(直)
大阪サービスセンター	〒561 大阪府豊中市庄内栄町4−23−18 TEL 06 - 334-0335(直)

SUPER Famicom
マルチプレイヤー5対応

このマークはスーパーファミコン用マルチプレイヤー5のマークが表示されている機器、または標準コントローラのみでもご使用可能なソフトであることを示します。

〈使用上のお願い〉

1）ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2）精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
3）端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
4）シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
5）カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

⚠注　意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
長時間使用する時は、適度に休憩してください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

コナミ株式会社
〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京サービスセンター　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL03-3234-8768(直)
大阪サービスセンター　〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL06- 334-0335(直)

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室
コナミホットライン
フリーダイヤル0120-086-573（ハロー コナミ）
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）10:30～17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。